ACE COMBAT 5 · HALO 2 · FABLE · JADE EMPIRE · KILLER 7 · FINAL FANTASY XI
MGS3: SNAKE EATER · RESIDENT EVIL 4 · SILENT HILL 4: THE ROOM · THE GETAWAY 2



PSX EXTREME

RECENZJE

6.99 wtym 7%VAT

FF: Crystal Chronicles
Forbidden Siren
The Suffering
X-Files: Resist or Serve
Breakdown
Alias

Maj '04
81

SPLINTER CELL
SAM FISHER
PANDORA TOMORROW

Giga Test
wygraj!

MGS TWIN SNAKES
SOLIO SNAKE

INDEX 340898 ISSN 1429 172X
PSX
9 771429 172043 05



Maj 2004 / PE#81



okładka: SC. Pandora Tomorrow (Ubisoft)

wYstępniak

Noworoczne stagnacje za nami. Krzepiące jest pojawienie się wielu ciekawych gier i to ne wszystkie trzy platformy; GeCkowi trefiło się kilka mniej lub bardziej udenych exclusivów, PS2, ot, standardowo bym rzekł - poszerzyła swoją bibiiotekę o kilka perelek; natomiast Xbox .. Xbox dorobił się kolejnej "dziewiątki z plusem" - po NINJA GAIDEN, ta ocena przypadła SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW. Powstrzymem się tu przed jakimkolwiek komentarzem. Wnioski wyciągnijcie sobie sami Pomogę Wam troszeczkę. konsole gigenta z Redmond wkrótce i u nas potanieje

O ila ceny konsoi eukcesywnia będą spadać, tak szansę na analogiczny spadek cen NOWYCH gier można doszukiwać się w zbliżającym ełę wejściu do Unii. Niestety, kilkunasto procentowe obnizka plesuje gry konsolowe wciąż ne zbyt wysokim pułapie, przynajmniej jak na jak ne polskie warunki. To jest tak; z jednej strony cieszymy się że gry nowej generacji legitymują się niebanalnym wykoneniem, z drugiej zapominamy, ze koszty takich projektów są również niebagatelne. Nie wiem czy zdajecie sobie sprawę, ze zrobienie większości dzielejszych tytułów z gómej półki kosztuje 5-10 miiionów dolerów, i to pod warunkiem, że nie wykorzystują ona jakiejś znanej licencji. Te potrafi pochłonąć kolejny miiion (B-kiesowe iicencje), e nawet kilkenaście (rekord: Harry Potter, 15mln). Koszty wyznaczają automatycznie próg opłacalności, który oscyluje w granicach miliona sprzedanych egzemplerzy. Mogłoby się wydewać, że osiągniecie takiego wyniku jest łetwe, biorąc pod uwagę bazę prawie stu miionów konsol nowej generacji. Jak się okazuje, wcale tak nie jest, e anaiogia "dobra gre = wysoka sprzedaż", jest czasem zewodna.

To poniekąd tłumeczy fakt, dla którego wydewcy wolą inwestować w sprawdzone i co ważne, znane merki, robiąc na przykied ich remake czy sequel. Zresztą, no naszym forum dyskusyjnym (www.psxextreme.pl) zapytaliśmy nezych Czyteiników o tytuły gier ne które czekają i wyniki mówią same za siebie: liczą się głównie sequeie najgłośniejszych tytułów, i to głównie tych "dojrzaiych". Zupełny brak zainteresowanie takimi gremi jak GEIST czy SUDEKI jest poniekąd zrozumiały, ale jak zetem wytłumaczyć fakt, że niewieiu z Wes oczekuje kolejnych edycji duetów JAK & DAXTER czy RATCHET & CLANK (wynik ne poziomie 0,5%, czyli niewspółmiernym chociażby do następnej części tasiemca FINAL FANTASY). Zapraszam do konsoiometrów.

Za miesiąc szykuje się garść neprawdę elektryzujących doniesień: nie dosyć że poznamy zupełnie nowe, dotychczas ukrywane projekty gier, dowiemy się dużo więcej o każdym z dotychczasowych tytułów "most wanted" (chociażby MGS3), to jeszcze zaprezentujemy Wem kolejne szczegóły na temet konsol następnej generacji, przede wszystkim handheldów. To wszystko za miesiąc, dzięki doniesieniom z największych targów elektronicznej rozrywki, E3. Szukajcie nee jak zwykle, koło 20stego. Czas oczekiwania niech umili Wam iektura tego numeru i pierwsza seria pytań GigaTestu, którego zwycięzca otrzyma konsolę, ale również możliwość współpracy z naszym wydawnictwem. Jest zetem o co walczyć. Strzełka. [Mr.Sj

polecamy



zapowiedź s.16
Resident Evil 4



recenzja/opis s.46
Forbidden Siren



recenzja s.26
MGS: Twin Snakes



recenzja s.30
Splinter Cell: Pandora T.

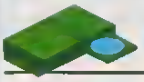


recenzja s.42
The Suffering

konkursy:

GIGA TEST CZ.1 77
NC ROOM 70
KONKURS LITERACKI - ROZW. 72
MEGA KONKURS PES3 67
PLEBISCYT! 66
SKOJARZ JAJA 77
TELEXTREME 69, 71

recenzje



ALIAS 29
CULDCEPT 46
FORBIDDEN SIREN 36
GLASS ROSE 52
MALICE 47
NFL STREET 54
PRO BEACH SOCCER 66
PUYO POP FEVER 34
THE SUFFERING 42
THE X-FILES: RESIST OR SERVE 53



ALIAS 29
ARX FATALIS 46
BREAKDOWN 34
KNIGHTS OF THE TEMPLE 46
MAFIA 34
NFL STREET 54
PRO BEACH SOCCER 66
PUYO POP FEVER 34
THE SUFFERING 42
T. CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW . 30



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG 48
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES 50
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES 26
NFL STREET 54
PUYO POP FEVER 34

POCKET

SHINING SOUL 2 65
GBA TUNING 64

on line

THIS IS FOOTBALL 2004 63
WARP PIPE (GAMECUBE) 63

OPISY

FORBIDDEN SIREN 39

DVD 80

Hardkor

DREAMCAST LIVES 4EVER 62
HDD OO PS2 56
KAMPANIA PLAYSTATION 3 56
MUZYKA GRACZA 58
OO GRACZA OLA GRACZY 61
OKIEM MANIAKA 57
PSX NOT OEAO! 60
RUBIN I JEGO ATOMY 59
SZARA STREFA 58
TO BYŁO GRANE 59



Czy tak będzie wyglądać N-Gage 2?

CO NOWEGO?

Marketingowe jaja na Wielkanoc

Trudno zgadywać, czy to przedświąteczna pora wpłynęła na SONY, czy może japoński gigant tylko sukcesywnie kontynuuje swoją mocno propagandową momentami politykę. Game Developers Conference w skrócie GDC, największy ogólnoświatowy spend firm zajmujących się programowaniem. Na światło dzienne wypłynęło kilka nowych informacji dotyczących PlayStation Portable (PSP) - pierwszej przenośnej konsolki w historii firmy która w oczach co mniej zorientowanych w rynku gier wideo urosły do wagi rewolucji. I o to właśnie SONY chodzi.

Według słów kreatorów działu marketingowego firmy, PSP legitymuje się mocą porównywalną, a nawet przewyższającą w niektórych elementach PlayStetion 2. Jeśli jednak tych samych ludzi zapytać o specyfikację techniczną choćby przybliżoną, udawać będą Greka. Ewentualnie wybiorą taki podzespół handhelda, który taktycznie jest nowszy, lepszy od tego w PS2, ale nie ma żadnego przełożenia na ogólną moc kieszonsolki. Najlepszy przykład SONY niezwykły wręcz nacisk kładzie na fakt zastosowania w PSP łączności bezprzewodowej. Nie będzie to najtańsza w produkcji IrDA, nie coraz bardziej popularne Bluetooth, a stosunkowo nowy - stosowany od pewnego już czasu, z powodzeniem, w bezprzewodowych sieciach komputerowych WLAN - protokół w standardzie 802.11 (zapewnia szybki przesył danych od 11Mbit do obecnie nawet 54Mbit na sekundę). I tu kilka słów tyt. wyjaśnienia. Standard 802.11 powstał z myślą o WLAN, czyli Wireless Local Area Network - bezprzewodowej sieci lokalnej. Ich główną zaletą jest szybkość. No i nie ma kabli. To w głównej mierze zadecydowało, że szybko zaczęły tworzyć się bezprzewodowe sieci w przedsiębiorstwach, większych firmach, a ostatnio coraz śmielej technologia wkraczać zaczyna do zwykłych domów. Pojawił się przy tym pomysł publicznego udostępniania sieci bezprzewodowych, tzw. public WLAN, czyli bezprzewodowy dostęp do Internetu w miejscach użyteczności publicznej: w centrach miast, supermarketach, hotelach, na lotniskach itd. To nieodległa przyszłość - system już działa, nawet w Polsce, np. na krakowskim Rynku Głównym. Wystarczy znaleźć się w jego obrębie z urządzeniem wyposażonym w kartę sieciową zgodną z WLAN (ot, choćby w standardzie 802.11 - taki układ posiadać będzie PSP, podobnie zresztą jak PS3), np. zwykłym palmtopem lub notebookiem i... automatycznie mamy dostęp do Internetu.

Ten pobieżny zarys działania technologii bezprzewodowej jest o tyle istotny, że SONY z tego co mówi zainstaluje kartę sieciową WLAN (z protokołem 802.11) w PSP oraz PS3. Tym samym po pierwsze możliwa będzie łatwa komunikacja pomiędzy obiema konsolami. Pozwala to przypuszczać, iż na rynek trafią wybrane gry w dwóch wersjach - na PSP i na PS3. Nic nowego - rzecz stosowana dziś przez NINTENDO w przypadku GC oraz GBA. Po co więc inwestować w znacznie droższą technologię, skoro do takiej współpracy wystarczyłby jeden kabelek lub tania IrDA? I tu właśnie jest "po drugie".

Chodzi o bezprzewodową łączność z Internetem. SONY już zapowiada, że na całym świecie pojawi się szereg specjalnych miejsc łączności tzw. "hot-spots", czyli po prostu małych sieci WLAN. Wyobraź sobie sytuację, w której wybierasz się do sklepu będącego takim "hot-spotem". Twój PSP natychmiast, samoistnie łączy się z Netem, a wówczas możliwości ograniczone są już tylko inwencją programistów oraz serwisów i usług. Możesz szarpać on-line, oglądać wiadomości telewizyjne (streaming), sprawdzić wyniki i listy rekordów z gier, ściągać dodatki do kupionego przed chwilą tytułu itd. Nic nie będzie też stało na przeszkodzie, by skorzystać z zasobów Internetu w miejscach użyteczności publicznej - dla sieci WLAN nieistotne jest, czy urządzenie, które trzymasz w dłoniach to konsolka, palmtop albo notebook. Warunkiem jest specjalna przeglądarka WWW na PSP - nie wiadomo na razie, czy takowa jest w planach.

Ekran handhelda, TFT LCD o rozdzielczości 480x272 to wynik nieco lepszy niż w dzisiejszych palmtopach (w większości jest 240x320 pikseli). Spokojnie pozwoli korzystać z zasobów WWW, choć oczywiście w znacznie mniej komfortowy sposób niż na normalnym monitorze. Priorytetem dla PSP będzie jednak, jeśli chodzi o Internet, granie on-line, a nie przeglądanie stron. Z kolei dla konsoli PS3 zastosowanie bezprzewodowej karty sieciowej oznacza także łatwy i prosty dostęp do Sieci. Żadnych Network Adaptorów, plątaniny kabli, wystarczy sieciowka, router czy switch obsługujące WLAN. Nowe technologie to wysokie koszty produkcji, dlatego tak przynajmniej się spekuluje, PlayStation 3 może trafić na rynek w dwóch wersjach: w droższej jako centrum domowej rozrywki (na kształt nowego PSX'a) i w tanszej - jako zwykła, "goła" konsola do gier oraz filmów DVD.

Hmm, pozostał ten marketing. Śmiesznym jest stwierdzenie, że PSP ma moc PS2, bo takt zastosowania 802.11, 30 MB RAM zamiast początkowych 8 MB (SONY zostało wręcz zwymyślane przez developerów, stąd prawie 4x większa liczba pamięci) czy dysków UMD o pojemności 1,8 GB nie wpływa w sposób decydujący na moc obliczeniową całej jednostki. Mówienie o tym, że gry na PSP będą zbliżonej jakości do tych z PS2, to mniej więcej tak, jakby twierdzić, że DualScreen (Project Nitro) od Big N dostanie tytuły porównywalne jakościowo z tymi z GC. Satoru Iwata - odpukać - nie zatwierdza takich propagendowych bzdur, jak Kutaragi. Mimo że DS też posiadać będzie wbudowaną kartę sieciową do obsługi WLAN. Tak, z protokołem 802.11 □ [shiva]

piguła

Dosyć szybko, bo już w maju pojawi się w naszym kraju PRO EVOLUTION SOCCER 3 w platynowej serii. Niestety cena będzie mało "platynowe" - gra została wyceniona na 149 zł. Jest to o tyle zaskakujące, że w całej Europie najnowsza część piłki KONAMI kosztować ma - podobnie jak reszta tytułów z metką "Platinum" - 25 euro, czyli niecałe 120 zł. [shi]



Coraz bliżej data tegorocznych - jubileuszowych, dziesiątych w historii - targów E3. W dniach 12 - 14 maja wszyscy małuczcy, średni oraz wielcy przemysłu gier wideo zjadą do Los Angeles, gdzie w hali Convention Center zaprezentowana zostanie ogromna większość nadchodzących produkcji. Z tych najciekawszych oficjalnie potwierdzone zostały:

B.C. (Xbox)	MICROSOFT
Burnout 3 (PS2, Xbox)	EA
Conker: Live and Uncut (Xbox)	MICROSOFT
Driv3r (PS2, Xbox)	ATARI
Halo 2 (Xbox)	MICROSOFT
Gran Turismo 4 (PS2)	SONY
Killer 7 (GC, PS2)	CAPCOM
Legend of Zelda: The Wind Waker 2 (GC)	NINTENDO
Metroid Prime 2 (GC)	NINTENDO
Mortal Kombat: Deception (PS2, Xbox)	MIDWAY
Painkiller (Xbox)	DREAMCATCHER
Perfect Dark Zero (Xbox)	MICROSOFT
Resident Evil 4 (GC)	CAPCOM
Silent Hill 4 (PS2, Xbox)	KONAMI
StarCraft: Ghost (PS2, Xbox, GC)	BLIZZARD

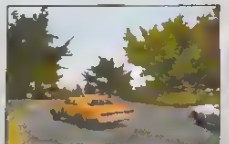
Należy mieć na uwadze, że potężne ilość gier swoją premierę będzie miało nie E3 i stąd nie mogły zostać uwzględnione w powyższym zestawieniu. [shi]

Będzie kontynuacja udanego boksu ROCKY wydanego przez UBI SOFT (w Europie RAGE) pod koniec 2002 roku na wszystkie trzy konsole nowej generacji. ROCKY LEGENDS ukaże się już tylko na PS2 oraz Xboxa - za kod odpowiedzialne jest dokładnie ta sama ekipa programistów, co w oryginale, tyle że pod nową nazwą VENOM GAMES. Ta sama jest też idea gry, opierająca się na scenariuszu - tu jeszcze bardziej rozbudowanym, w praktyce oznaczającym trening przed każdą walką i systematyczne wspinanie się po szczeblach bokserskiej kariery. Poza wcieleniem się w rolę Rocky ego, osobne wątki będą mieć również Apollo Creed, Clubber Lang oraz Ivan Drago. Wygląda nieźle. Gra trafi do sklepów w IV kwartale bieżącego roku. [shi]





W oficjalnym oświadczeniu prasowym UBI SOFT'u ujawniono prace nad nowym projektem o przydługim tytule THE DUKES OF HAZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE. Gra bazuje na popularnym w Stanach Zjednoczonych serialu telewizyjnym z początku lat 80., a gatunkowo określana jest mianem action-racer. Czyli prościej: pościgi i strzelaniny. Z tego co widać na zdjęciach misje umiejscowiono głównie na drogach poza miastem, często w terenach off-road, a stylem projekt nawiązuje do dwóch poprzednich części z dziadka PSX'a. Wstępnie październik - zarówno na PS2 jak i X-a. [shi]





Trochę ucichły w ostatnim czasie informacje nt. drugiej części HEADHUNTER (podtytuł REDEMPTION). Planowo SEGA





Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witam po świętach, kiedy to zapewna wielu z Was leży z ciężkim zapaleniem płuc po śmigusowych igraszkach w baczkowozie - wracacia do zdrowia. A tych, którzy nie zaryzykowali i tylko pluli z okien na przechodniów, nie pozdrowię, a col "ON" uważam za otwarte.

Japończycy są chyba nostalgiczni, gdyż - jak podało NINTENDO - od 14 lutego sprzedano już 900 sztuk gierek z serii Famicon Mini. Z drugiej strony, młodym skośnym Graczom nie pozostawiono innego wyjścia - w 20. rocznicę powstania konsoli Famicon zaprzestano jej produkcji i serwisowania Famiconu - no i teraz pozostaje im ciorania na GBA.

Podczas gdy w Europie panuja marazm w temacie EYE TOYa, o tyle w Japonii zaczęło się coś poważnie ruszać. SONY zapowiedziało, że jeszcze w tym roku w Japonii ukaże się aż dziesięć tytułów napisanych specjalnie z myślą o współpracy z kamerką, mimo tego, za w KKW sprzedało się zaledwie 140 tys. zestawów EYE TOY. Wśród tytułów obsługujących kamerkę znajdzie się między innymi HARRY POTTER & THE PRISONER OF AZKABAN, który pojawi się na półkach sklepowych 24 czerwca. Znany jest taż tytuł drugiej gry z pakietu dziesięciu. Będzie to KAIKETSU ZORIRI MEZASE! ITAZURA KING od BANDAI - zestaw mini-gier z postaciami z popularnego serialu animowanego dla dzieci "Kaiketsu Zonn". Gra pojawi się już 26 kwietnia i będzie kosztować 4200 jenów. Tego samego dnia, wraz z SONY, BANDAI wypuści na rynek zestawy gra+kamera w cenie 6980 jenów.





MICROSOFT przygotowuje kolejną atrakcyjną ofertę dla Graczy w odcieniach żółtej flagmy. W dniu 27 maja w japońskich sklepach pojawi się Xbox Platinum Pack 2 - zestaw zawierający konsolę Xbox (przeciaż nie GC:) dwa pady, DVD kit "talon" na dwa miesiące darmowego szarpania na serwerach Xbox Live i dwie gry: HALO i CRIMSON SKIES - całość w cenie 19950 jenów. Oferta wydaja się być o tyle atrakcyjna, iż "goły" Xbox kosztuja obecnie w Japonii 16800 jenów. Jednocześnie MICROSOFT Japan podało, iż w najbliższym okresie czasu nia ulegnie ona obniżce.

Źle się dzieje w państwie duńskim. CAPCOM zanotowało straty za kończący się rok fiskalny na poziomie 9,4 biliona jenów, co jest o tyle frustrujące dla władz firmy, że przewidywano na ten okres zyski w granicach 4,4 biliona jenów. Poprzedni rok fiskalny również nie był udany dla CAPCOM - zakończył się stratami rzędu 19,6 biliona jenów.

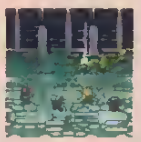
Sammy SEGA podała, iż od maja 2004 roku zajmia się wydawaniam gier spod igły developera SAMMY (tego samego, którego mieła wcześniej wchłonąć). Pierwszą grą SAMMY wydaną przez SEGĘ (27 maja) będzie BATTLE PACHISLOT HOKUTONOKEN dla PS2 - symulator "jednorękiego bandyty".

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platf.	Tydzień	Ogółem
1	Dragon Quest V	S-E	PS2	936,948	936,948
2	DragonBall Z: Muku Tougeki	Banpresto	GBA	67,986	67,986
3	Fullmetal Alchamist: MnR	Bandai	GBA	59,741	59,741
4	Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nintendo	GBA	51,711	1,795,632
5	Pro Baseball Spirits 2004	Konami	PS2	36,937	36,937
6	Famicom Mini 1: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA	36,524	351,142
7	Armored Core: Nexus	From Soft.	PS2	34,667	120,805
8	Shin Sangoku Musou 3 Empires	Koei	PS2	34,429	167,474
9	The King of Fighters 2002	SNK	PS2	30,360	30,360
10	Legend of Zelda: The Four Swords	Nintendo	GC	30,207	84,989

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier w ostatnim tygodniu - według Dengeki

Reżyser John Woo (ten od dziwnych chińskawych filmów akcji, ale nie tylko - m.in. "The Killer", "Broken Arrow", "M:I-2") planuje nakręcić film bazujący na nintendowskiej seri METROID. Główną bohaterką ma być Samus, walcząca z Metroidami i Mother Brain. Premiera najwczesniej w 2006 roku.

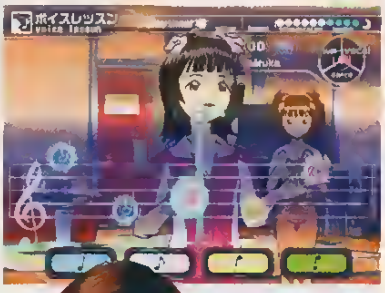
Twórca REZa - Tetsuya Mizuguchi - zapowiedział, że wraz ze swoim nowym studiem developerskim O-ENTERTAINMENT planuja stworzanie gry na PSP i NINTENDO DS, bazującej na pomyśle zywcem wziętym z gry REZ. Gra jednak będzie miała zupełnia inny tytuł, przyczyna tego jest zupełnia prozaiczna - prawa autorskie należące do SEGI.



Japońce to mają fajnie, szczególnia kiedy lubią RPG i mają komórę (a nia mieć to obciach). Po komórkowych aRPeGach od SQUARE-ENIX przyszła pora na TAITO. Chłopaki 'popełnili' komórczakowy remake sRPeGa z Super Famiconu - ESTOPOLIS DENKI (LUFIA na SNES-ia). Gierka pod nowym tytułem ESTPOLIS GAIDEN dostępna jest już do ściągania w cenie 300 jenów.

Choć statystyczni Koreańczycy nie lubią się z Japończykami (tak jak Polacy z niemieckim okupantem), nie przeszkadza to firmom z tych krajów we wspólnym trzepaniu kasy. Kolejnym tego przykładem będzie współpraca japońskiego Sharpa i koreańskiego Samsunga, której owocem ma być ciekłokrystaliczny wyświetlacz dla "sonowskiego" PSP o przekątnej ekranu pomiędzy 4 a 5 cal!

THE IDOLM@STER Kolejna pozycja z cyklu "wielkie arcydzieła rozrywki elektronicznej". Tym razem gra w produkcji - THE IDOL MASTER od NAMCO. W grze wcielamy się w rolę producenta, którego zadaniem jest wykreowania mega-gwiazdy.



Do wyboru mamy 9 uroczych kandydatek (ale wybrać możemy tylko jedną, więc tworzenie 'Spajsgerls' odpada). Kiedy wybierzemy już naszą faworytkę, będziemy mogli zmieniać jej prezencję, trenować ją poprzez mini-gierki, aby podnosić jej umiejętności wokalne, taneczne i obycie sceniczne. Po zabójczym treningu będziemy mogli skonfrontować umiejętności naszej podopiecznej w programie telewizyjnym z innymi kandydatkami na gwiazdy. Oponentów będzie aż pięciu, z tym że mogą to być inni Gracze (przez Net) albo Gracze komputerowi. Cały pic polega na tym, aby nasza podopieczna zdobywała coraz większą popularność, nowych fanów, a co za tym idzie - więcej występów w programach telewizyjnych i wyższą pozycję w internetowym rankingu wirtualnych idolek.





I to w sumie byłoby na tyle. Żegnam się więc ziomalskim "nashledanou!" i palę wrotki.□

LOKI

miała ambicja by wprowadzić ją na rynek jesienią ubiegłego roku, jednak sprawa nagle ucichła a gra znikła z listy wydawniczej firmy. Tylko jednak na moment, kontynuacja przygód Jacka Wade znana z Dreamcasta (później PS2) ma się dobrze i trafi do europejskich sklepów już 30 kwietnia, w warsjach na konsole SONY oraz MICROSOFTu. Jack wyraźnia się postarzał - zarost dostaja mu powagi. Nadal biega w czarnych przeciwsłonecznych okularach do pary dorzucono mu za to babeczkę imieniem Leeza X (będą więc dwie grywalne postacia). Pozostał rajcowny patent jazdy na motorza i jeśli jakościowo rozgrywka dotrzyma kroku części pierwszej, trzymając odpowiedni poziom graficzny (wygląda niazle) - będzie dobrze. [shi]



DEF JAM VENDETTA 2 jest o tyle interesującym sequelem, za robotę nad nim EA powierzyło wewnętrznemu uznaniu na świecie oddziałowi firmy - EA BIG. Efekt prac tej ekipy już jest interesujący, zarówno modele postaci, jak i areny, na których rozgrywać się będą walki, wyglądają wybornie. Akcja w Nowym Jorku, ale nie w blasku jupiterów i fleszy - fabuła podejmuje temat szeroko pojętego "podziemia" (tryb Story). Uliczna bijatyka, czyli prawdziwa mieszanka różnych stylów, do tego kilkadziesiąt grywalnych postaci, a wśród nich m.in. Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Method Man, Sean Paul oraz Snoop Dogg. Czuć od tej gry pozytywny klimat - za miesiąc szersza zapowiedz przy okazji relacji z E3, gdzia zobaczymy grywalne demo () PS. Poza wersją na GC również Xbox i PS2. [shi]





Podczas specjalnia zwołanej konferencji prasowaj w San Jose (USA) firma hydraulika przedstawiła ogólnoświatowy wykres sprzedazy projektów z matką ZELDA. Poniżej krótka lekcja historii jednej z najlepszych seri gier wideo.

The Legend of Zelda
(1987, NES) 6 mln 510 tys. kopii
Zelda II: The Adventure of Link
(1988, NES) 4 mln 380 tys.
The Legend of Zelda: A Link to tha Past
(1992, SNES) 4 mln 610 tys.
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
(1998, N64) 7 mln 600 tys.
The Legend of Zelda: Majora's Mask
(2000, N64) 3 mln 360 tys.
The Legend of Zelda: The Wind Waker
(2003, GC) 3 mln 70 tys.

Do tego dochodzą wersje na handhelds spod znaku GB. Przy okazji "poznaliśmy" datę premiery drugiej części THE WIND WAKER - oficjalnia gra figuruje na liście wydawniczej jako "2XXX", co w praktyce oznacza końcówkę 2004, albo - to bardziej prawdopodobne - rok 2005. [shi]

Znakomicie sprzedaja się w USA oraz Europie kontynuacja przygód Sama Fishera. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW niemal od razu po premierze wskoczyło na pierwsze miejsce list sprzedazy. Tak wygląda najświeższa - ostatni tydzień marca - notowania w krajach UE:

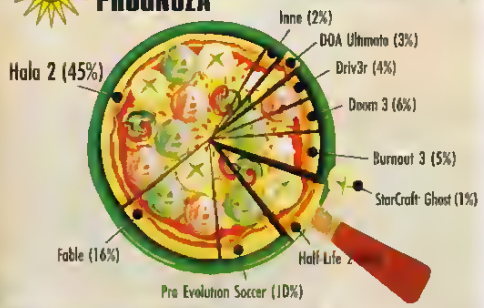
1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox, UBISOFT)
2. James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, Xbox, GC; EA)
3. LMA Manager 2004 (Xbox, PS2, CODEMASTERS)
4. Sonic Heroes (PS2, Xbox, GC, SEGA)
5. Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC, KONAMI)
6. SOCOM II: U.S. Navy Seals (PS2, SONY)
7. Finding Nemo (PS2, Xbox, GC, THQ)
8. Need For Speed: Underground (PS2, Xbox, GC; EA)
9. This Is Football 2004 (PS2, SONY)
10. Rainbow Six 3 (Xbox, PS2, UBISOFT)

Na uwagę zasługuja wysoka trzecia pozycja LMA MANAGER 2004 (gra sprzedaje się znakomicie głównie na Wyspach Brytyjskich), a także piąte nowego-starego MGS-a. Z nowości w dziesiątce jest jeszcze TIF2004 - druga po FIFA 2004 piłka nożna z opcją on-line, której recenzję znajdziesz w stosownym kąciku. [shi]

KONSOLOMETR

PROGNOZA

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY





Nieco wczesniej niz spodziewała się tego większosc analitykow (stawiano na E3), MICROSOFT oficjalnie obniżył cenę Xboxa na terenie USA, gdzie sprzęt jest dostępny od końca marca za kwotę zaledwie 149 $ (ok. 570 zł). Cięcie ceny w Stanach odbiło się pozytywnie również na krajach osciennych, w Kanadzie Xbox kosztuje teraz 199 zamiast 249 dolarow kanadyjskich, a w Meksyku 1999 zamiast 2499 pesos. Europejski oddział firmy na razie "przygląda się sytuacji" - mozna z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, ze i Stary Kontynent doczeka się wkrotce obniżki. Czekamy. [shi]

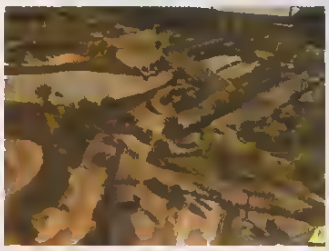
Podczas GDC przyznano dość szczególne nagrody. Szczególne, bo kapitułę sędziowską tworzyli najlepsi developerzy, twórcy gier z całego świata. W kategoni "gra roku" zwyciężyło STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (Xbox), zgarniając tez statuetkę za 'najbardziej oryginalną postać w grze", która przypadła w udziale "robotowi bojowemu o morderczych skłonnościach" (definicja by Mazzi) o nazwie HK-47. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME na wszystkie trzy konsole NG uhonorowano w kategoriach "najlepszy design" oraz "najlepszy kod". LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER na Cube'a to "najlepsza grafika" (oceniano głównie artyzm wykonania, nie sprawy techniczne), a EYE TOY: PLAY (PS2) oraz VIEWTIFUL JOE (GC) uzneno za produkty najbardziej innowacyjne w 2003 roku. [shi]

RalliSport Challenge 2 Z wiatrem i pod wiatr

Początek kazdego OS-u nie wybiega poza utarty schemat: z daleka najazd kamery na samochód, następnie widok z tyłu 3...2...1... Przez moment mozna łapać się za głowę - zadne inne wyścigi szutrowe nie mają tak wspaniale opracowanego pobocza. Ilość drzew, krzewów, wreszcie ich naturalność - niebywałe! Gałęzie, w zależności od siły podmuchu, kołyszą się pod naporem wiatru. Przy naprawdę kiepskiej aurze uginają się całe drzewa. Kiedy pogoda jest bezwietrzna i słoneczna - panuje bezruch. Coś pięknego. Kontrastują z tym zdecydowanie słabiej przygotowane niektóre odcinki specjalne po bezdrozach Europy, gdzie małe wioski zrealizowano sztucznie, zupełnie bez polotu (ściana często powtarzających się budynków). Niezłe efekty pogodowe i różne pory doby kłócą się z niedociągnięciami technicznymi. Dla przykładu: przy widoku z kokpitu oraz przy padającym śniegu, kiedy miło dla oka zasuwają wycieraczki, zupełnie nie widać efektów ich pracy na przedniej szybie - zupełnie tak, jakby płatki śniegu znikały, nie pozostawiając ani kropli wody. Są tez wyraźne problemy z animacją. Podczas pokonywania odcinków specjalnych na czas, bez udziału innych aut, gra potrafi delikatnie szarpnąć, zwłaszcza przy długich zakrętach, jak wychodzisz na prostą, co jest mocno irytujące z punktu widzenia kontroli wozu. Podczas wyścigu z przeciwnikiem jest jeszcze gorzej (gra cholernie "klatkuje", szczególnie zaraz po starcie). Grupa







DIGITAL ILLUSIONS (dev.) ma jeszcze sporo do zrobienia, bo jeśli nie wyeliminuje tych bugów, to nie pomoze śliczna oprawa, kapitalne wyważenie zręcznościowego modelu jazdy ze szczyptą symulacji (stawiają przede wszystkim na dobrą zabawę, bingo), ani licencyjne wozy w liczbie ponad czterdziestu, łącznie z klasykami. Bez znaczenia dla RC2 pozostaje decyzja MICROSOFTu o przerzuceniu projektu XSN Sports (patrz "Pigułe" ponizej) na 2005 r., bowiem gra jako jedyna w 2004 roku będzie go obsługiwać. Krócej: posiadacze subskrypcji na Xbox Live grają również przez Internet. [shiva]

PIGUŁA

Wszystkie nadchodzące projekty mające obsłużyć XSN Sports, specjalny serwis gier sportowych na serwerach Xbox Live (w pełni profesjonalnie organizowane turnieje, ligi itd.), zostały przesunięte przez MICROSOFT na rok 2005. Powodem decyzji jest chęć dopieszczenia każdej gry, jaka ma wspierać XSN - głównie chodzi tu o sportowe sene EA, SEGI i samego MICROSOFTu. Bywa. [shi]

DARK SECTOR to pierwsza oficjalnie ogłoszona gra na konsolę Xbox 2 (i jednocześnie na PS3). Developerem jest kanadyjska firma DIGITAL EXTREMES dłubiąca wcześniej między innymi przy UNREAL CHAMPIONSHIP. Ujawniono tez trailer, który wg autorów prezentuje silnik gry - kilka niezłych efektów nie mówi o niej jednak praktycznie nic. Wstępna data premiery: końcówka roku 2005 lub początek 2006. [shi]

Pierwsza polska gra na Xboxa, strzelanina FPP zatytułowana PAINKILLER (od chłopaków z PEOPLE CAN FLY) ma już konkretną datę premiery: 7 listopada. Najnowsze zdjęcia oraz filmy dają pewność, że naprawdę jest na co czekać - świetny design poziomów, niezła grafika, duża dynamika rozgrywki i zmagania na serwerach Xbox Live. Wcześniej w ekcji grę sprawdzą posiadacze pecetow - wersja na blachę dostępna jest od 20 kwietnia. [ahi]



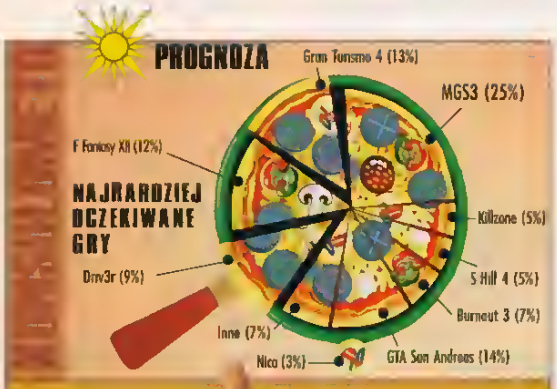
Kolejnego bundle packa doczekają się mieszkancy kraju Zachodzącego Słońca. Nowy zestaw nazwano "Platinum Pack 2" i oprócz samej konsoli w pudle znajduje się pilot do DVD, dwa pady, dwumiesięczna subskrypcja na serwery Xbox Live oraz dwie gry: HALO i CRIMSON SKIES. Wszystko za sumę 19,950 jenów, czyli w przeliczeniu na złotówki niewiele ponad 750 zł. Tymczasem od 16 kwietnia w USA za cenę 169 $ (ponizej 650 zł) dostępny jest "Halo Pack", w skład którego wchodzi zielona konsola (ponownie!), zielony kontroler oraz egzemplarz HALO. [shi]

Szwedzki producent samochodów, firma Volvo podpisała porozumienie z MICROSOFTem, dzięki któremu telewizyjne reklamy nowego modelu S40 bazować będą na... powtórkach z RALLISPORT CHALLENGE 2. Spoty pojawią się w większości krajów Unii - ukazują filmiki z rzeczywistej gry (żadnych pre-renderów). Do tego w tle dynamiczna muzyka zespołu Atlas Plug w kawałku "2 Days or Die" - tym samym, jaki przygrywał będzie w menu gry. [shi]

Kolejna wyścigówka spod znaku amerykańskiej Formuły 1 - tym razem od CODEMASTERS. Mistrzowie kodu, choć to ostatnio tylko bardziej z nazwy, pracują nad INDYCAR SERIES 2005 (Xbox, PS2). Tytuł zaoferuje pełną licencję Indy Racing League - co za tym idzie wszystkie oryginalne tory, m.in. słynne Indianapolis Motor Speedway, gdzie rozgrywany jest wyścig Indianapolis 500, prawdziwych zawodników, ba, nawet komentatorzy telewizyjni stacji ABC Sports są w grze. Tryb sieciowy ma pozwolić bawić się maksymalnie dwunastu osobom na serwerach Xbox Live oraz ośmiu posiadaczom Network Adaptorów do PS2. Premiera oficjalnie latem, realnie jesienią. [shi]









PS2 Trzecie część topowego platformera SONY z obozu INSOMNIAC otrzymała oficjalny podtytuł. RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL ma solidnego asa w rękawie - będzie pierwszą grą w tym gatunku z zaimplementowaną opcją zabawy w Internecie. Maksymalnie aż osiem osób będzie mogło biegać i strzelać do siebie w trybie zbliżonym do CTF (Capture The Flag) - znanym doskonale miłośnikom sieciowych strzelanin FPP. Mało tego autorzy przygotowują specjalnie pojazdy zmechanizowane, które opracowywane są specjalnie z myślą o opcji on-line. Będzie co-operative, gdzie np. jedna osoba prowadzi pojazd, druga strzela. Dla multiplayerowych tradycjonalistów ma się znaleźć klasyczny dzielony ekran (do czterech Graczy). Zostaje kwestia tego, czy podobny patent znajdziemy w wersji PAL. [shi]

PS2 Logitach informuje o nowym, unowocześnionym bezprzewodowym kontrolerze do PS2. Urządzanie nazywa się Logitech Cordless Action Controller (LCAC) i jest bardzo zbliżona wyglądem, rozmieszczeniem klawiszy oraz ergonomią do będącego od prawie dwóch lat w sprzedaży Logitech Cordless Controller (LCC). Pracuje na tej samej częstotliwości 2.4 GHz, zwiększono natomiast nieco czas pracy na dwóch bateryjkach AA (do 50 godzin z wibracjami lub do 100 godzin bez wibracji). Do sklepów LCAC powinien trafić pod koniec kwietnia, cena nie jest jeszcze znana. [shi]



Crash Bandicoot: Unlimited

Producent: VIVENDI **Data wydania:** 22 wrzesień

Najbardziej znany rudzielec gier wideo powraca w najnowszej przygodzie na PS2 oraz X-a, tworzonej - tak jak ostatnim razem - przez TRAVELLER'S TALES. CRASH BANDICOOT UNLIMITED przedstawia jednak nieoczekiwany zwrot fabuły - o 180 stopni w stosunku do odwiecznych zmagań naszego liska z przebiegłym Neo Cortexem. Tym razem te czołowe postacie serii zmuszone są do zawiązania sojuszu, aby wspólnie przeciwstawić się niecnym planom Ztych Bliźniaków. Oprócz zbratanie dawnych wrogów, developer posunął się w swej ironii jeszcze dalej, czyniąc z Doktorka podstawową broń Crasha - gameplay zawierał będzie nowatorskie dla serii mechanizmy kooperacyjne. Niektóre levele oprócz współpracy wymagać będą wzajemnego dbania o zdrowie drugiej postaci. Pierwsze info wydawcy mówi także o nowym typie prześladowców jakich napotkamy na swej drodze - bardziej złożonych oraz impulsywnych z natury kreatur. Odkrywszy naszych bohaterów tropią ich zaciekle, w obliczu zagrożenia lub przewagi liczebnej wroga uciekają, formując szyki z innymi napotkanymi istotami. Wielkie, interaktywne środowiska przemierzamy bez Loadingów jako jedna z kilku grywalnych postaci. Nową w panteonie jest Nina Cortex, siostrzenica Neo, natomiast kompletnia bezsensownym chwytem marketingowym jest zachwalania duetu Crash+Nao jako czwartego "bohatera". Chyba że ich symbioza jest faktycznia czymś "przełomowym" w tym gatunku, w co wypada mocno wątpić. Oby reszta patentów nie zawiodła. Jak będzia - przekonamy się po wakacjach. [butcher]

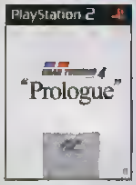


PIGUŁA

PS2 CAPCOM zapowiadało, że jeśli w Europie nie ulegnie szybkiej poprawie infrastruktura sieciowa, to z PAL-owej wersji RESIDENT EVIL OUTBREAK zniknie tryb on-line. Rzecz wydawała się jednak mało prawdopodobna, produkcję ukierunkowaną stricte na zabawę w Internecie pozbawić głównej opcji? A jednak - stało się. Oddział CAPCOMu ze Starego Kontynentu tłumaczy swoją decyzję krótko: na wyrzuceniu trybu on-line zaważyła potrzeba opracowania w tym celu kilku wersji językowych oraz problemy z podpisaniem umów ze zbyt dużą ilością różnych providerów internetowych (osobno w każdym z państw UE). W zamian będzie pięć specjalnie stworzonych scenariuszy dla pojedynczego Gracza. Aha. [shi]

PS2 GUERILLA GAMES - ekipa pracująca nad KILLZONE, jedną z najbardziej gorących produkcji na PS2 najbliższych miesięcy, została całkowicie wchłonięta przez SONY. Tym samym jedynym tytułem holenderskiego developera, jaki zdąży się ukazać na konkurencyjną platformę (konkretnie Xbox) będzie zapowiadana przed miesiącem strzelanina SHELLSHOCK: NAM 67. Umowa obejmuje również wspieranie przenośnej konsolki PSP, a w późniejszym czasie również PS3. [shi]

PS2 Oficjalne oświadczanie SONY mówi o tym, że "wobec dużego zainteresowania europejskich Graczy, GRAN TURISMO 4: PROLOGUE ukaże się ostatecznie w wersji PAL". Mniej oficjalnie już od grudnia ubiegłego roku - to data premiery w Japonii - wiadomo było, iż japoński gigant nie przepuści szansy zarobienia dodatkowych pieniędzy. Wersja która zawita na Stary Kontynent w maju zawierać będzie specjalny bonus, jakiego próżno szukać u małych żółtych ludzików. Chodzi o dodatkową płytę DVD zatytułowaną "The making of ", przedstawiającą proces tworzenia gry: wywiady z autorami, szkice, grafiki itd. Reszta bez zmian, czyli cztery trasy i kilka samochodów. Cena stoi na razie pod znakiem zapytania, ale nieoficjalnie mówi się o kwocie 20 - 25 euro (ok. 95 - 120 zł). [shi]



PS2 Podczas GDC (Game Developers Conference), które pod koniec marca odbyło się w San Jose (USA), VIVENDI zaprezentowało wreszcie w akcji RED NINJA: END OF HONOR (na PS2 oraz Xboxa). Gra sięga po niektóre pomysły z PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. Bieganie po ścianach, bardzo podobne zagadki, budowa poziomów, nawet walka z przeciwnikiem gdzieniegdzie przypomina akcje "Księcia". Nie brakuje elementów Stealth, przy czym akcje skradankowe są tu dodatkiem nie motywem przewodnim. Jeśli dodać do tego przeciętnych lotów grafikę - typowo rzemieślnicza robota, całość stworzona bez polotu, oparta na często powtarzających się teksturach - będzie średniak. W sklepach pod koniec listopada. [shi]











Moda na "leśne potyczki cichociemnych" trwa nadal - niedługo zabraknie nam palców obu rąk, aby zliczyć nadchodzące produkcje utrzymane w klimatach wietnamskiej wojny, skradanek w dżungli i wyszkolonych killerów na drzewach. Jednocześnie każda następne oferować ma więcej niż poprzednicy - developerzy prześcigają się w obietnicach i pomysłach. Nad MERCENARIES (ang. "Najemnicy") pracują spece odpowiedzialni za xboxowy realistyczny "symulator komandosa" - FULL SPECTRUM WARRIOR, czyli team PANDEMIC STUDIOS. Jakie bajery zapowiadają tym razem? Gra ukaże nam świat z TPP i posiadać ma charakter "otwartej" przygody - większość pomysłów jakie przyjdą nam do głowy na polu walki ma być możliwe do realizacji. Oprócz natłoku rozgrywki umożliwi nam to ponad 20 typów autentycznych maszyn lądowo-powietrznych oraz 30 sztuk uzbrojenia w arsenale. Za wysoki stopień widowiskowej i realistycznej interakcji z otoczeniem odpowiada głośny engine HAVOC - oczekujcie "modelowania" terenu wedle własnego uznania (taaa...). Fabuła jest powiązana z niezłą ilością misji do wykonania - jako jedna z trzech grywalnych postaci poszukujemy 52 byłych dygnitarzy koreańskiego reżimu będących jakoby w posiadaniu broni nuklearnej i stanowiących zagrożenie dla świata. Każda z "kart w talii" to jedno zadanie dla nas, a wymierną nagrodę za osiągnięte sukcesy stanowi zielona waluta. Produkt PANDEMIC pod swe skrzydła wzięło samo LUCASARTS, użyczając nawet studia Skywalker do nagrań dźwięku - może być nieźle.
P.S. W przeciwieństwie do większości produkcji utrzymanych w podobnych klimatach, MERCENARIES nie będzie legitymować się trybem on-line. ☐ [butcher]

Producent: LUCASARTS
Data wydania: 2004

SAMURAI WARRIORS

Wydawca: KOEI **Data wydania:** MAJ (USA), CZERWIEC (PAL)



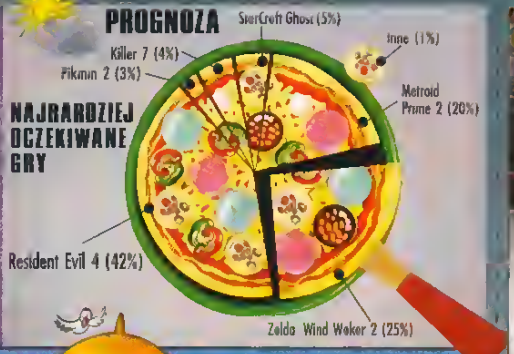
Zanim jeszcze światło dzienne ujrzało DYNASTY WARRIORS: EMPIRES, KOEI uraczyło nas SENGOKU MUSOU, który właśnie pojawił się na rynku u naszych skośnookich braci. Maniacy DYNASTY WARRIORS z pewnością orientują się, że ich ukochany tytuł nosi w Japonii nazwę SANGOKU MUSOU. Nowe SENGOKU MUSOU, wbrew zbieżności nazw, nie zalicza się do serii DW - zresztą poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni będzie nosił tytuł SAMURAI WARRIORS. Tym razem zostaje porzucona tematyka "Romance of Three Kingdoms", a podłoże fabularne gry tworzy okres wojen domowych w feudalnej Japonii, w trakcie którego zaistniała niezwykle popularna w grach konsolowych postać Nobunagi Ody. Jeżeli jednak chodzi o samą esencję rozgrywki, to szkielet stanowi typowe dla DYNASTY WARRIORS sieczka - sterując którymś z kilkunastu wielkich wojowników rzucamy się w sam środek potężnej bitwy, by odpowiednimi poczynaniami przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę, ubijając przy okazji setki wrogich żołnierzy. Autorzy wzięli sobie do serca uwagi fanów DW, przez co bitwy stanowią wypadkową tego, co mogliśmy uświadczyć w OW3 i DW4, zadziwiając powierzchnią, na jakiej są rozgrywane, a także ilością oddziałów, które biorą udział w walce. Wzrósł też, i to znacznie, poziom trudności, co można zapisać zdecydowanie na plus. Jednak największe zmiany poczyniono zostały na płaszczyźnie dostępnych postaci - choć jest ich trzykrotnie mniej niż w DW, są znacznie bardziej zróżnicowane pod względem dostępnych ciosów i możliwości. Jakby tego mało, warstwa RPG w kwestii rozwoju chłopków została solidnie rozbudowana, jest więcej statystyk opisujących postacie (same obrona dzieli się na normalną, w siodle i przeciw wrogim pociskom), a co ważniejsze każda z postaci posiada własne drzewko rozwoju i kilkadziesiąt umiejętności, które zdobywamy za punkty doświadczenia. Po pierwszym teście japońskiej wersji zacieram tylko ręce i ze zniecierpliwieniem oczekuję na premierę poza KKW - zapowiada się solidny tytuł, który będzie stanowił łakomy kąsek ze względu na swą odmienność od DYNASTY WARRIORS (Ś. to ja podrzekuję za taką "odmienność") ☐ [kali]

Wstępna ocena : 8



KONSUMETR

PROGNOZA





Wszystko wskazuje na to, że NINTENDO nie ujawni jednak następcy Cube'a podczas zbliżających się targów E3 (w grę wchodzi tylko specyfikacja techniczna). Konsole o kodowej nazwie N5 będzie przez firmę krótko omawiana, co oznacza, że jest w fazie produkcji, ale nie na tyle daleko posuniętej, by było się czym chwalić. Pewne jest natomiast premiera nowego handhelda DualScreen (znanego też jako Project Nitro). [shi]

Jedna z kluczowych postaci w ekipie developerskiej BUNGIE, osoba która współtworzyła kiedyś HALO (Xbox), pracuje w tej chwili nad drugą częścią GOLDENEYE. Nie padło jednak konkretne nazwisko. O kontynuacji tej jednej z najgłośniejszych gier RARE na N64 pisaliśmy przed miesiącem - tym razem wcielimy się nie w agenta 007, a kilku jego największych, najbardziej znanych przeciwników (z Goldfingerem na czele). Warto przy okazji dodać, że za animację oraz grafikę odpowiada Takayoshi Sato, człowiek dotąd ściśle związany z KONAMI - m.in. z seną SILENT HILL. Wniosek? EA do produkcji GOLDENEYE 2 (tytuł tymczesowy) przerzuca najlepszych z najlepszych - chcą co najmniej dorównać kultowej "jedynce". Wstępnie początek 2005 roku - na wszystkie trzy konsole NG. [shi]

Trzecia część eRPeGa z dość popularnej w KKW serii TENGAI MAKYO została skasowana z listy wydawniczej na GC (oczywiście Japonia), HUDSON do spółki z REO ENTERTAINMENT nie podały żadnego oficjalnego uzasadnienia takiej decyzji, TENGAI MAKYO III NAMIDA trafi tym samym wyłącznie do napędów konsoli PS2 (pod koniec roku). [shi]



KOLEJNE WRESTLINGI

WWE: DAY OF RECKONING / GALACTIC WRESTLING

Dopiero co w "Kąciku Bijatyk" w PE#79 został przedstawiony nadchodzący LEGENDS OF WRESTLING: SHOWDOWN, a już zdążył dorobić się konkurencji w postaci aż dwóch tytułów. Po pierwsze, we wrześniu ukaże się WWE DAY OF RECKONING (patrz screeny z babeczkami), czyli atak THQ (developer= YUKI) w wersji exclusive na GameCube'a. Jak zapowiadają autorzy, gra ma prezentować najbardziej rozbudowany tryb kariery, jaki mogliśmy uświadczyć w dotychczasowych wrestlingach. Wspinanie się po szczeblach kariery rozpoczynać się będzie od etapu, w którym jesteśmy zupełnie nieznanym zawodnikiem startującym w amatorskich walkach, a na drodze do zwycięstwa będziesz musiał zmierzyć się tak z gwiazdami WWE (10 postaci), jak i stworzonymi przez THQ nieznanymi zawodnikami. A co poza tym? Można byłoby tu wymieniać sporo, ale generalnie wszystkie zapowiedzi sprowadzają grę do obrazu nieco tylko rozbudowanej wersji ostatniego SMACKDOWN! To oznacza, że i na kostce będzie można rozgrywać jakże zabawne walki "Bra and panties", czyli pojedynki kobiet, w których zwycięstwo warunkowane jest zdarciem ciuszków z przeciwniczki. Gra pojawi się we wrześniu. Drugi tytuł to GALACTIC WRESTLING od AKI, który zostanie wydany przez BANDAI. Jest to rozbudowana konwersja na PS2 z NGC gry LEGENDS VS. NEW GENERATION. I nie tyle poważny reprezentant wrestlingów, co raczej zabawna wariacja z kosmicznymi postaciami i ciosami (piledrivery z wyskokami na kilkanaście metrów w górę), mająca na systemie podobnym do tego z WWF NO MERCY. Dynamiczna akcja, kupa śmiechu i czysta zabawa zamiast realizmu - tak w skrócie można opisać tego dziwoląga. Co z tego wyniknie, będziemy mogli przekonać się pod koniec czerwca. [kal]





PIGOŁA

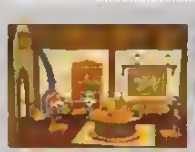
Nowa strategia na GC - i nie chodzi o drugą część PIKMINa. Projekt, początkowo uznawany za grę na GBA (należy wziąć od razu poprawkę na grafikę, na szczęście nie najwazniejszą w tym gatunku), zatytułowany został FIRE EMBLEM. Istotne, że nad pracami czuwa INTELLIGENT SYSTEMS, developer znany m.in. z ADVANCE WARS i METROID FUSION (oba na GBA), a ostatnio także z PAPER MARIO 2 na GC. Świat w 3D, kilka elementów rasowego RPG - tyle obecnie wiadomo. Japońska premiera "gdzieś" w 2004 roku, na razie brak potwierdzenia anglojęzycznych wersji. [shi]

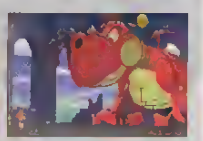
Jest szansa, że do napędów "kostek" trafi niebawem najnowsza strzelanina UBI SOFTu - wydanie w marcu bieżącego roku na peceta FAR CRY. Początkowo konwersja zapowiadana była tylko na Xboxa, ale w oficjalnym oświadczeniu firmy mowa jest teraz o wersjach "na konsole" i gra pod zmienionym nieco tytułem, już jako FAR CRY INSTINCTS, być może pojawi się również na PS2 oraz Cube'a. Wszelkie wątpliwości rozwieje oczywiście E3. [shi]

NINTENDO przedstawi wkrótce światu prawdopodobnie podczas kalifornijskich targów całkowicie nową grą o nazwie LEGEND OF GOLFER. Brak jakichkolwiek informacji na jej temat, aczkolwiek spekuluje się, że chodzi o jakiś sportowy tytuł w stylu MARIO GOLF czy MARIO TENNIS (czysty arcade). Inna koncepcja mówi o typowo japońskim RPG. [shi]

Amerykański oddział N przedstawił nową wersję listy wydawniczej firmy na rok 2004. Jeśli chodzi o Cube'a. Do końca bieżącego roku zgodnie z planem trafić powinny do sklepów:

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES	7 czerwca
PIKMIN 2	sierpień
DONKEY KONGA	wrzesień
GEIST	IV kwartał 2004
MARIO PARTY 6	IV kwartał 2004
MARIO TENNIS	IV kwartał 2004
METROID PRIME 2	IV kwartał 2004
PAPER MARIO 2	IV kwartał 2004
STAR FOX 2	IV kwartał 2004





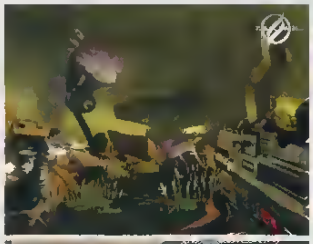
Największym zaskoczeniem jest zapowiedź drugiej części PAPER MARIO - w akcji gry zobaczymy na E3. Mało prawdopodobne, by sequel METROIDa zdążył z premierą przed końcem br. Gdzie THE WIND WAKER 2? [shi]

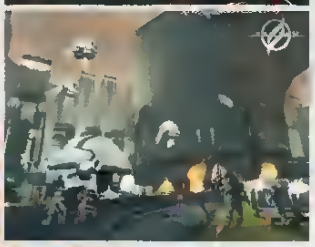
Wkrótce na rynek europejski trafią dwa zestawy "konsola plus gra" tzw. bundle pack. W efekcie umów podpisanych przez NINTENDO oraz EA w sklepach znajdą się do wyboru NEED FOR SPEED UNDERGROUND lub FIFA 2004 w jednym pudełku z GaCkiem (do tego jeden pad i okablowanie - standard). Całość ma kosztować równowartość 129 euro, czyli nieco ponad 600 zł. [shi]



Piła

Pariah





Producent: DIGITAL EXTREMES
Data: 2004



Bajkowo. Tak w największym skrócie przedstawia się świat PARIAH. Futurystyczne wykonane z artystycznym zacięciem, bardzo rozległe budynki. Gdzieś w dole, dla odmiany, małe postacie żołnierzy - strzelają bezustannie. Jest ich sporo, totez ekran co chwilę przecinają różnokolorowe rozbłyski. Zewsząd pojawia się też mnóstwo pojazdów - zarówno tych powietrznych, jak i lądowych. Wszędzie coś się dzieje. Jeśli dynamika dorówna ilości obiektów, a animacja nie będzie wykazywać tendencji spadkowych, jest szansa zagrać na wysokim poziomie. Silnik tej nowej strzelaniny (widok FPP) naprawdę ma moc - wprawdzie "pod lupą", na ostrych zbliżeniach tekstury są nie najwyższych lotów, ale jako całość - to piękna kompozycja. Developerem jest DIGITAL EXTREMES, ekipa odpowiedzialna za UNREAL TOURNAMENT 2003/2004 na PC oraz UNREAL CHAMPIONSHIP na X-a, co w praktyce oznaczac moze rewelację lub rozczarowanie. Paradoks bierze się stąd, że o ile te dwa pierwsze znakomicie sprawdziły się w praniu (jako strzelaniny stricte online), o tyle UC juz sobie tak dobrze na serwerach Xbox Live nie radzi. Więcej za miesiąc w relacji z targów E3, gdzie ma zostać zaprezentowane w pełni grywalne demo. Sprawdzimy, ocenimy [shiva]

Wywiad z... Criterion /Burnout 3/

Powoli słychać lekki warkot nagrzanego silnika... Im bliżej "zielonego światła", tym warkot jest coraz cięższy i donośniejszy. Tak, trzecia część arcade owej sagi z stajni CRITERION powoli szykuje się do startu! W związku z tym przygotowaliśmy dla Was krótki wywiad z Alexem "The Yapper" Wardem (Director of Design) oraz Mattem Websterem (Executive Producer). [pLaY]

> Dlaczego zdecydowaliście się na stworzenie BURNOUT 3 tak szybko? Może lepiej byłoby zachować tę grę na launch nowych konsol?

Alex Ward: Ogólnie, byliśmy bardzo zadowoleni z tego, jak zrobiliśmy BURNOUT 2, ale zawsze jest miejsce na ulepszenia. Po skończeniu prac nad BURNOUT 2 na Xboxa i GameCube'a, zaczęliśmy pracować nad nowym projektem, który zobaczycie jeszcze w tym roku. Ale dostaliśmy wiele próśb, aby zrobić BURNOUT 3, i mamy wiele nowych idei, ktore pragniemy wcielić.

> BURNOUT 2 zdecydowanie różnił się od pierwszej części, choćby ze względu na znacznie dłużej działające dopalki. Naszym zdaniem, gra przez to była zbyt łatwa. Jak to będzie z poziomem trudności w BURNOUT 3?

Alex Ward: Mamy bardzo obszerny program testujący tutaj w Criterion. EA także testuje gry bardzo poważnie. Myślę, że końcowy rezultat zaskoczy poziomem trudności każdego. Matt Webster: To jest naprawdę trudne dla developerów i producentów. Tutaj w EA, poświęcamy bardzo dużo czasu, aby upewnić się, że poziom trudności będzie odpowiednio wyważony.

> Pierwsze screeny ukazują bardziej interesujący lineup pojazdów. Skoro tworzycie grę z EA, czy zobaczymy więcej licencjonowanych pojazdów, albo chociaż samochody przypominające Mustangi czy Porsche?

Matt: Uważam, że trzeba mieć dobry powód, aby zawrzeć w grze licencjonowane pojazdy, jednocześnie zadając sobie pytania, czy jest to konieczne? Czy fani domagają się tego? Czy jest to wykonalne? (...) W kazdym razie - nie, nie zawrzemy w grze licencjonowanych pojazdów.

Podziękowania dla serwisu IGN za udostępnienie materiału



PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CENTYMENT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Limited Edition

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

MGS3: SNAKE EATER

Kilka nowych szczegółów na temat gry









▲ Rodzaj kamuflażu należy dopasować do otoczenia.

Ze swoistej zmowy milczenia, którą zapowiadał Hideo Kojima, o którą miała potrwać do majowych targów E3, nic nie wyszło. Sprawa "siem rypła" na konferencji, oficjalnej zresztą, w San Francisco. Od razu ostudzę rozgrzane głowy - KONAMI nie zdradziło zbyt wielu szczegółów, tylko skupiło się na jednym z elementów MGS3. Kamuflażu mianowicie.

Camo Index, czyli liczbowy składnik widniejący w prawym górnym rogu ekranu, będzie uzależniony od trzech składowych. O kostiumie i farbie do twarzy pisałem już miesiąc temu (nadmienię tylko, że będzie można je zmieniać w podobny sposób, co broń i ekwipunek, czyli bez konieczności wchodzenia do menusów), pora na trzeci element - postawę. Przedstawione wartością liczbową zauważalność Snake'a będzie ulegała nieustannej zmianie, w zależności od tego, czy "Snake" będzie się czołgał, skradał czy biegał. Wydaje się, że Kojima chce nadać gałce analogowej możliwie najczulsze właściwości, tak jak to uczynili panowie z UBi SOFT w przypadku SPLINTER CELL.

Pokazano też kilkadziesiąt wariantów kamuflażu na tle zróżnicowanego otoczenia. Za każdym razem Ci przyjmowało inną wartość, i rzeczywiście przekładało się to na "widzialność" Snake'a. Kombinacji ma być sporo, w tej chwili Kojima pracuje nad możliwie najbardziej intuicyjnym i przyjaznym interfejsem. Pewnie mu się uda, bo nikt nie chce przerostu formy nad treścią, eye?

Na konferencji potwierdzono również możliwość ściągania dodatkowych camo z Sieci (dodatkowo zaanonsowano konkurs dla fanów, polegający na stworzeniu własnych kombinacji strojów - najlepsze trafią do gry). KONAMI kategorycznie zaprzeczyło, jakoby opcja on-line miała wykroczyć poza tę możliwość (od tego jest projekt nazwany roboczo MGS ONLINE). Generalnie Kojima nie chciał się wypowiadać na inne tematy, choć dziennikarze wydusili z niego informację na temat... trawy. Nie, nie krzyknął "gram w zielone!". Powiedział natomiast, że trawa będzie się nachylać i uginać pod naciskiem kroków, a po pewnym czasie wróci do pozycji wyjściowej. Niesamowite, nieprawdaż?



Tyle konferencja. Ale prawdziwie elektryzujący news pojawił się na www.showfax.com - witrynie poświęconej . aktorstwu. W kontekście poszukiwań odtwórców do sesji dubbingowej w niemieckiej wersji MGS3, Gracze dowiedzieli się, jak roboczo nazwano uwzględnione w fabule postacie. Z 23 nazwisk i pseudonimów najbardziej intrygujące to. Khrushchev (Chruszczow!?), prezydent Johnson, Pentagon Official, Thunderbolt/Colonel (czyżby Campbell?), Guard Johnny (powrót Sasakiego?) oraz The Boss, The End, The Fear i The Sorrow. Do tego dwie doskonale znane osobistości - Snake (a właściwie "Snake") oraz... Ocelot! Powrót Shalashaski wieszczyłem miesiąc temu i tym samym powinienem wygrać jagodziankę. Ale co z resztą postaci?

Wreszcie pod koniec marca pojawiły się informacje na temat systemu walki CQC - Close-Quarter Combat. Szerzej na ten temat wypowiedział się militarny specjalista KONAMI, Motosada Mori. CQC to system walki pozwalający toczyć pojedynek z kilkoma przeciwnikami naraz. Na gołe pięści, ale i z użyciem noża czy pistoletu. By możliwie realistycznie odwzorować CQC, przeprowadzono specjalną sesję motion-capture z wszystkimi chwytami, dźwigniami i łomaniami. Efekt - patrząc na przedstawione screeny - robi wrażenie i mamy nadzieję, że w praktyce będzie się to sprawdzać równie dobrze. Pozostaje czekać na E3, gdzie prawdopodobnie zobaczymy nowy trailer, a Kojima uraczy nas kolejną porcją - mniej lub bardziej oczywistych, jak to ma w zwyczaju - informacji.□ [koso]







▲ Można by pomyśleć, że Snake zabiera tu żołnierzowi karabin. Tak naprawdę, po cichym podejściu go od boku, uderza go kolbą pistoletu w głowę. Cicho i "ekonomicznie".



▲ Wchodząc na drzewo (szkoda, że nie można wchodzić na każde) nie ma możliwości strzelania (chyba że z konara), więc aby zdjąć przeciwnika, należy powiesić się jedną ręką na gałęzi, a drugą...







Ace Combat 5: The Unsung War

Jakiekolwiek nadzieje na kontynuację tej znanej lotniczej serii NAMCO zaczynały już powoli przygasać. Od otwarcia internetowej witryny reklamującej tajemnicze PROJECT ACES minął już ponad rok (od stycznia 2003), wypełniony jedynie długim i dla wielu wymownym milczeniem. Okazuje się jednak, że była to cisza przed burzą. Info prasowe o ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR ujrzało właśnie światło dzienne, a wraz z nim pierwsze zdjęcia i nowa strona w Necie. Od strony wizualnej jest pięknie jak zawsze (choć zapewne "namacalny" kontakt zredukuje nasz zachwyt), natomiast od strony fabularnej już gorzej. Pewna militarna baza położona na wyspie na środku oceanu oddziela od siebie dwa supermocarstwa: Osea i Yuktobania. Spokój ich symbiozy zakłóca nieudane przechwycenie tajemniczego obiektu latającego, w wyniku którego ginie cała eskadra naszych przyjaciół. Jako młody lotnik stajemy w obronie swego kraju, dążąc do zażegnania światowego kryzysu. Heh... nic dodać, nic ująć. Co więcej, producent obiecuje większy nacisk na aspekty fabuły niż poprzednio, okraszając nasze potyczki przerywnikami w 3D. A jak zapowiada się samo "mięsko"? Niezgorzej. Wśród 50 licencjonowanych maszyn bez trudu znajdziemy coś dla siebie, a latanie "czworkami" pozwoli nam wydawać rozkazy skrzydłowym, formować szyki i koordynować grupowe ataki - podobno w sposób bardziej zaawansowany niż w innych grach z tego gatunku. Grafa zyskała odpowiednie szlify, choć zdjęciom do końca bym nie ufał. NAMCO pracuje nad lepszym oświetleniem, wiążąc to jednocześnie z naturalnym upływem czasu w grze, skutkującym zmianami pory doby, pogody itp. Fani serii własnie otrzymali światełko w tunelu - choć wątpliwe czy pogramy w to w Europie w tym roku. Na Starym Kontynencie grę wyda SCEE. [butcher]

Producent: NAMCO **Data wydania:** 2004 (Jap.)









The Getaway 2

W poprzednim numerze PE, przy okazji zapowiedzi THE GETAWAY 2 poruszyłem kilka kluczowych kwestii dla rzeczonej gry, aczkolwiek sporo postawiłem pod znakiem zapytania, bowiem równania z kilkoma niewiadomymi rozwiązuje się zmudnie. I stało się - pękł w końcu wór z informacjami. No, może woreczek, ale to już coś.

TEAM SOHO zdecydowało się ograniczyć możliwość regeneracji sił witalnych (energia), co w przypadku "jedynki" wyglądało tak, że ciężko rannym bohaterem wystarczyło stanąć obok dowolnej ściany, aby ten się o nią podparł, posapał, poprychał - i wszystko było okej. Naresh Hirani - szef projektu - orzekł, iż było to rozwiązanie dobre, innowacyjne, aczkolwiek ograniczające realizm. W swojej wypowiedzi posiłkował się nawet konkretnym przykładem, jakoby "nie tęgos" przekonywała do siebie akcja, w której bohater, ciężko ranny w trakcie ostrej wymiany ognia z bandziorami, przyczaił się gdzieś na momencik, po czym wrócił do strzelaniny i jakby nigdy nic się nie stało - skasował wszystkich po kolei. W związku z powyższym, w "dwójce" znajdzie się znacznie mniej zaułków, w których bohater będzie miał możliwość regeneracji energii, co zmusi Gracza do bardziej przemyślanego stawiania kroków.

Jak zdradził Hirani, ekipa opracowuje w pocie czoła bardziej zróżnicowane misje opierające się na schematach "przejedź samochodem z punktu A do B" oraz "udaj się na piechotę tam i tam". Szczegółów nie podał, nadmienił jednak, że w zależności od scenariusza (przypominam - będzie można wcielić się w kilka postaci, których scenariusze będą się zazębiać, przy czym będzie ich więcej niż w "jedynce", czyli co najmniej trzy) oraz specyficznych lokacji wystąpią zaawansowane sceny walki wręcz. Jak będzie można komuś dać w ryj, ew. pociągnąć z łaczka - nie wiadomo. Jednak jak na mój gust, gdyby zaimplementowany system dorównywał temu z TRUE CRIME: STREETS OF L.A. - byłoby młodzieżowo. Co się tyczy kilku dostępnych postaci, odnośnie tego punktu Hirani zaznaczył, że gra będzie znacznie bardziej interaktywna (w sensie nieliniowa) od "jedynki", co wg mnie należy rozszyfrować jako "daleko idące zależności pomiędzy scenariuszami, czyli jeśli zrobisz coś postacią A, to postać B będzie miała ograniczone lub szersze pole do popisu".

Ponadto, jak można dedukować, bazą wypadową co najmniej jednej postaci - prawdopodobnie boksera Eddie'ego O'Connora - będzie podziemny system równoległy do metra. Brud, "zimne" pomieszczenia, klimacik rodem z dobrych filmów o "rzezimieszkach". I dobrze, wszak zarówno "jedynka" była, jak i sequel ma być bardziej interaktywnym filmem, niż grą [illegible] w przypadku pierwszej części nie do końca się to udało - to już inna sprawa. Nowe screeny wyraźnie dają do zrozumienia, że engine gry podciągnięto, choć - jak sugerowałem w zeszłym miesiącu - nie wypada spodziewać się cudów. Nadal też nic nie wiadomo na temat dostępnych w THE GETAWAY 2 samochodów. Cóż, czekamy niecierpliwie, zapewne nadchodzące butnym krokiem targi E3 przyniosą nowe, elektryzujące wieści. [hiv]



Producent: TEAM SOHO (SONY)
Date wydania: koniec 2004

Piła

Gracze z USA opowiadają jak tuż po wejściu w świat Vana'Diel nawiązali nowe przyjaźnie, wspominają o niezwykle silnym poczuciu wspólnoty, deklasującej wszystkie dawne osiągnięcia w tej dziedzinie.





▲ Tradycyjnie ujrzycie znajome dzioby sympatycznych chocobosów, które pomagają przemieszczać się po ogromnym świecie Vana'Diel



▲ Podczas walki jak widać, ekran zarzucony jest różnej maści okienkami z informacjami

Final Fantasy XI



FINAL FANTASY XI zarządziło w Japonii, teraz podbija USA! Pierwsze opinie Graczy są bardzo pozytywne (Shiva jest tez sporo negatywnych) i serwery zapełniają się kolejnymi osobami, które zdecydowały się kupić dysk twardy wraz z grą i zapłacić 12 95 $ ze korzystanie z PlayOnline (Shiva pierwszy miesiąc gry jest darmowy, później każdy miesiąc opłacany w formie abonamentu) Przypominam, ze jest to pierwsze odsłona seri FF przeznaczona wyłącznie do rozgrywki sieciowej Poniżej znajdziecie kilka związanych z nią ciekawostek!

Wszystkie osoby przyzwyczajone do charakterystycznej dla konsol wygody i szybkości w odpalaniu gier mogą przeżyć spory szok! FINAL FANTASY XI jest pierwszym tytułem, którym nia nacieszycie się bezpośrednio po zakupie Na DVD znajduje się specjalny program który przygotuje grę (te jest już pre-instalowane od razu ne dysku i nie trzeba jej instalować) oraz oprogramowanie potrzebne do wejście w świat PlayOnline Proces ten zabiera dłuższą chwilkę podobnie jak poznie jsza rejestracja (bardzo przydeje się klewiatura USB) i ściąganie dostępnych latek - w zależności od szybkości tącze może to zająć od 10 minut do kilku godzin Jest to jednorazowy proces - po jego zakończeniu nośnik można wyjąć i schować



Podstawowym elementem w FFXI jest system prac i profesji, który w prostej linii pije do rozwiązań z FINAL FANTASY V i TACTICS W większości MMORPG tworząc postać decydujesz się na konkretne zajęcie i musisz być mu wiemy do końca gry - a tu mozesz w dowolnej chwili zmienić profesję! Jeśli rozpocząłeś karierę Czerwonego Maga i w pewnym momencie postanowiłeś być Złodziejem - udajesz się do specjalnego odmku (Mog House) gdzie Twój latający pomocnik pozwele Ci odkonać przemiany Zachowujesz oczywiście wszystkie umiejętności, których wyuczyłeś się jako adept szkoły magii i gdybyś ponownie chcial wrocić na "stara śmieci", nia tracisz wszystkich zdobytych wcześniej leveli Obok tego istnieje system prac, czyli różnych drobnych zajęć jak górnictwo obróbka drewna czy gotowanie Co ciekawe w miarę rozwoju postaci otworzą sie niedostępne wcześniej możliwości! Powyżej 30 levelu można wykonać quest, by zdobyć jedną ze specjalnych profesji jak Samurai, Summoner Beastmaster, Paladin czy Dark Knight Śmiało można stwierdzić, że wprawny Gracz operując całym tym bogactwem mozliwości jest w stanie stworzyć unikatową postać marzeń.

W świecie FFXI rozwinięto kooperację między Graczami - ludzie z USA wspominają jak tuż po wejściu w świat Vana'Diel nawiązali nowe przyjaźnie Wszyscy jak jeden mąż wspominają o niezwykle silnym poczuciu wspólnoty deklasującej wszystkie dawne osiągnięcia w tej dziedzinie Fantom z łezką w oku opowiede jak to wirtualny kumpel oddał mu swój unikatowy miecz warty w sklepie kilka tysięcy gil a fora dyskusyjne rozpisują się o możliwości zawierania ślubów on-line! Co powiecie na to, że SQUARE-ENIX na specjalne okazje (Helloween, Gwiazdka, Nowy Rok) odpowiednio dekoruje świat i przygotowuja okazjonalne zadanie i atrakcje dla społeczności PlayOnline? FFXI nie jest statyczny - zmienie się, rozbuodwuje i wciąz zaskekuje nowinkami!

Jedną z cech charakterystycznych produktów SQUARE-ENIX są doskonałej jakości animacje w scenkach FMV Tym razem nia jest inaczej długi opening z rozmachem wprowadza Gracza w specyfikę świata Vana'Diel Gra w wersji PS2 prezentuje się niezła choć jakością nie dorownuje FINAL FANTASY X-2 W opini Graczy z USA konsola nie zawsze jest w stanie uporac się z ogromem przedstawionego świata Jego wielkość tłumaczy ilość środków transportu (jak np chocobosy czy airship) bez których spacerak między miastami staje się godzinną wycieczką! Znejduje to niestety odbicie w spadku framarate'u Niemniej jednak równoważą to znakomita gra świetle oraz jak zwykle przepych efektów magii i uzycia specjalnych skillów Bardzo chwalone jest tez częściowe wyeliminowanie efektu 'dorysowującego się krajobrezu", jak i oczekujące detalerni modele wszelkich postaci Trudno nie wspomnieć również o doskonałym udźwiękowieniu, w powstaniu którego palce maczeli Nobuo Uematsu i Naoshi Mizuta Wszystkie najdrobniejsze efekty nagrano w Dolby Digital 5 1, co zapewnia każdemu uderzeniu mieczem i chrzęśnięciu żwru odpowiednią głębię!

W chwili obecnej FFXI to nie tylko gra, ale tętniąca życiem społeczność on-line (Shiva Mazzi trochę przesadził. od zainteresowanie ze strony klientów jest na razie średnie a sama gra me kilka wyraźnych błędów, sukcesywnie - na szczęście - eliminowanych pod postacią nowych patchy. Sukces, od ten jest niemal pewny, zegwarantuja FFXI nie fakt super jakości tej produkcji, a brak konkurencji - dokladnie tak jak w przypadku kultu SOCOMa) Ogromne miasta, 30 serwerów, na których non stop toczy się wirtuelne życie, mesa questów, mini-gierek i świetny system rozwoju postaci zapewniają ogromną grywalność tej pozycji Unikatowo w grach MMORPG zarysowana fabuła zechęca, by się w nią wgłębiać, a uporanie się z problemami wymega współdziałania z innymi Graczami (do niektorych misji i questow trzeba nawet współpracy 18 osób a gra z nawiązką promuje zawieranie podobnych przymierzy!) Nowe arcydzieło SQUARE-ENIX naprawdę ROBI! [mazzi]



Informacji na temat HDD do PS2 szukaj w dziale HARDkor (str 56)

Fakty czy plotki?

■ Świetnie sprzedaje się na rynku amerykanskim SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW (Xodx) - wg niepotwierdzonych informacji w przeciągu tygodnia nabywców znalazło prawie 500 tys kopii gry,

■ HOMELAND to nowy RPG dla posiadaczy "kostek" Typowo japońska gra, mocno zakręcona nie me więc obaw, ze trafi do Europy,

■ Posiadając subskrypcję na Xodx Live i korzystając z opcji "downloadable content" w AMPED 2 można ściągnąć trzy nowe trasy do gry Pioneer, Sky oraz Slopestyle 2003,

■ W pełni grywalna demo METAL GEAR SOLID 3 dostępne będzie podczas zbliżających się targów E3 (12 14 maja)

■ Developer ODDWORLD INHABITANTS znany z przygod Abe'a czy Muncha (ostatnio było w 2002 roku ODDWORLD MUNCH S ODDYSEE na X-a) pracuje nareszcie nad kolejną grą Wstępny tytuł to STEFFS S ODYSSEE - od imienia nowego bohatera,

■ Nie będzie siódmej części TOMB RAIDERa na E3 Prace są w zbyt wczesnej fazie premiera gry najwcześniej wiosną 2005

■ Szef VALVE SOFTWARE (twórcy HALF-LIFE) Geba Newell wypowiedział się krótko na temat trzeciej - juz we wstępnej fazie produkcji - części seri Podobno Alyx będzie tam postacią grywalną,

■ Od maja do sklepów zaczną trafiać "okrojone" wersje konsoli GameCube sprzęt będzie bez wyjścia Digital AV co pozwoliło Big N obniżyc koszty produkcji o ok 5%

■ MICROSOFT zrezygnował z wydania platformera PSYCHONAUTS W wydanym oświadczeniu prasowym firma wyraza nadzieję że developer (DOUBLE FINE) znajdzie innego wydawcę i gra mimo to zasili bibliotekę tytułów Xboxa,

■ Być może na rynku pojawi się nowa karta pamięci od GaCka o pojemności aż 1019 bloków

■ Nowe wewnętrzne studio developerskie założyło CAPCOM Podfirme odstale nazwę CLOVER STUDIO i 90 milionów jenów kapitału na dodry początek,

■ LUCASARTS nie ma w tej chwili w produkcji żadnej gry na Cube a, ale plotki mówią, że E3 zmieni ten stan rzeczy,

■ Podobno jest juz przesądzone, że ruszy produkcja drugiej części VIEWTIFUL JOE Wiedzą o tym wszyscy, poza CAPCOMem,

■ Niespełna 90 euro (ok. 430 zł) kosztuje w Europie 12-miesięczna subskrypcja ne serwery Xbox Live wraz z grą SC PANDORA TOMORROW - zestaw trafił do sprzedaży z końcem marca,

■ Być moze trzecia część przygód Jaka i Daxtera (PS2) ubrana zostanie w pełny tytuł JAK III OUTCAST,

■ SCI potwierdziło premierę oczekiwanej od kilku lat gry GALLEON (twórcą Toby Gerd - gość który stworzył postać Lary Croft) na czerwiec bieżącego roku Na razie Xbox - nie wiadomo co z wersjami na PS2 i GC,

■ W C SNOOKER 2004 na Xodxe i PS2 (od CODEMASTERS) będzie pierwszą grą tego typu z opcją on-line Premiera w czasie wakacji,

■ Oficjalnie ogłoszono wydanie UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT na Xodxe - konkretnie zrobił to MICROSOFT Kod układa EPIC, premiera z końcem 2004

Resident Evil 4

Pojawi się zestaw nowych faktów i domysłów. Zachodni pismacy otrzymali krótkie, grywalne demo. Internet zahuczał . Słowem - dzieje się. Dzieje się wokół RESIDENT EVIL 4. Scenki pokroju Leona otoczonego w stodole przez tłum zdeformowanych wieśniaków, gwizdem wzywających kompanów, barykadującego drzwi starą szafą, brodzącego po kolana w pełnej liści i mułu sadzawce, czy złapanego w myśliwski potrzask to tylko lekki zwiastun świeżości, którą CAPCOM tchnie w tę serię. Miesiąc temu pisałem o braku zombiaków, których zastąpili tajemniczy, pokracznie wyglądający mieszkańcy pewnej wioski. Będzie im można precyzyjnie odstrzelić głowy,



▲ To przypomina segowe Quick Time Events'y. Odepchnij drabinę, odrzuć zombiaka, wyskocz przez okno itp.

ręce, nogi, albo tak wbić w brzuch ołów ze strzelby, by z impetem przysiedli. Po mocnym strzale chłopaki mają teraz eksplodować fontanną bebechów, przewracać innych, a po lżejszym, chirurgicznym ogniu np. powłóczyć rozwaloną nogą. Do tego Leon w jednym, płynnym ruchu będzie mógł kopnąć obłąkanego stwora w klatę (dwa przyciski na raz) i przy pomocy shotguna wbić jego lecące ciałko w ziemię. Ostro! Skojarzenie przeciwników z mięsem idącym na rzeź wcale jednak nie jest właściwe. Wzorem skradanek nie załatwieni w porę koledzy będą wzywać na pomoc innych, dość sprawnie osaczać Cię w grupie (ot, dziewięciu wymachujących widłami, łopatami, czy kosami zwyrodnialców), używać osłon terenu, a nawet unikać pocisków. Mało? To wiedz, że sześciu osobników na raz to tutaj standard, tak samo jak rozcinanie piłą spalinową drewnianych drzwi, podstawianie drabin, czy wrzucanie granatu na wyższą kondygnację, gdzie niby bezpiecznie się ukryłeś... Brzmi ciekawie? I to jeszcze jaki! Tym bardziej, że całość obserwujesz z dowolnie zmienianej kamery - od normalnego widoku śledzącego Leona za jego plecami, przez kadr znad jego ramienia przy strzelaniu (podobny patent zastosowano w SPLINTER CELL), aż po widok FPP i ostry zooming, dzięki wrzuconym tu goglom. Ekipa z CAPCOM ewidentnie odrobiła zadanie domowe, zmieniając stary schemat.

Koniec z zombikami, statecznymi kadrami i.... Koniec z przewagą zamkniętych lokacji i nieustającym mrokiem nocy! Zaprezentowany scenariusz rozgrywał się głównie w dzień, na zabłoconym, pełnym drzew i rozpadających się domków terenie wioski (gdzieś w Europie). Zalesione pagórki, wraki samochodów, zbite z desek konstrukcje, krowy w barakach (można posłać im granacik), jezioro starych korzeni, posępny kościół - to wszystko wygląda rewelacyjnie, prezentując naprawdę niepokojący design. GameCube wspina się na wyżyny. Pokuszono się też o zmienną porę dnia: od zamglonego poranka, przez pochmurne niebo, ostro padający deszcz, aż po wieczór i dającą o sobie znać, genialną, dynamiczną grę świateł (latarka, pochodnie, snopy iskier wzbijane w powietrze, cienie rzucane przez gałęzie drzew - po prostu rewelacja). Pod względem oprawy i klocki znowiada się zdecydowanie najbardziej dopracowany horror w historii konsol. Ekipa z CAPCOM udało się nawet wyeliminować wszelkie, charakterystyczne dla serii RE przeżywniki np. w postaci animacji otwierania drzwi (za to maszyny zapisujące stan gry nadal są obecne - huh!). Teraz będzie płynnie i bez przestojów. Za to z smaczkami pokroju uwalniania wilka z kłębu potrzasku, wyskakiwania przez zamknięte okna, czy śmigania stoją motorówką. No i z naprawdę intrygującymi przeciwnikami - potężną grupą wyższych postaci nagle tajemniczo oddalających się w stronę kościoła (na dźwięk dzwonów), kolesiami w płócienych workach na głowach, którzy wymachują piłami spalinowymi i potrafią gonić Leona przez kilkanaście pomieszczeń, czy wreszcie gigantycznym, zdeformowanym stworem, który pełni role jednego z sub-bossów. Wszystkie postaci już teraz opływają w połygony, bogaty zestaw ruchów, świetną mimikę. Widać błoto na ich ubraniach, zadrapania, czy spaliny lecące z silnika piły. Do tego Leon śmiga w kozackiej kurtawie, ewentualnie czymś na kształt piankowego kombinezonu. RESIDENT EVIL 4 szykuje się więc do solidnego skoku w przód,



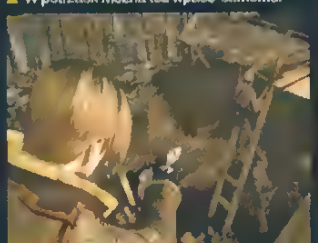
▲ Krowa w chlewie wygląda "przekonywująco". Ciekawe czy strzelając jej w wymiona, poleje się mleko... No dobra, poniosło mnie



▲ Lornetka to element zapożyczony z gier taktycznych. Nadaje on zabawie nieco innego charakteru.



▲ W potrzask można też wpaść samemu.



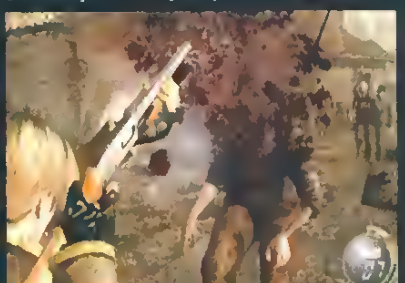
▲ Wieśniak wchodzi sam po drabinie (ten akurat nie wejdzie). Podobnie jak w RE: OUTBREAK, przeciwnicy będą też otwierać sobie drzwi i przechodzić z pomieszczenia do pomieszczenia (bohater potrafi strzelać przez okno - wybijając szybę).



▲ Jeden z weselszych mieszkańców. Świadkowie mówią o wspaniałym modelu fizycznym, strukturze skóry i mięśni.



▲ Scenerie unikalna jak na serię RE (kozacki design). Ciekawe czy CAPCOM będzie sprzedawać takie kurtki?



▲ A tu widać algorytm opisujący punkt trafienia i siłę strzału. Mówiąc po ludzku, łeb mu urwało poniżej szyi.



▲ Kosy, piły łańcuchowe, siekiery, widły i do tego ten koło z workiem na głowie! Czyżby pod nim ukrywał się Andrzej L.?



otwierając przed sobą nową ścieżkę. I wiesz co? Z zaprezentowano fragmentu wynika, że naprawdę mu się udał. A co ma zaoferować część gry póki co tworzona jeszcze w studiach developera? Sekcje bardziej zręcznościowe, polegające na lawirowaniu i rozbrajaniu ładunków wybuchowych zaczepionych na drzewach, walkę na łodzi z wodną istotą przy użyciu harpuna (będzie można wypaść za burtę!) oraz typowo logiczne zagadki, o których szerzej nie powiedziano nic. To co jednak CAPCOM pokazało już dzisiaj, pozwala głośno sformułować jedną myśl... Po ZELDA i METROID będzie to trzecia produkcja, która sprzeda GameCube'a.
Szykujcie portfele.[myq]



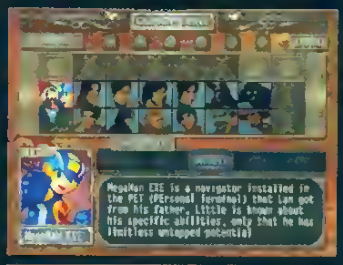
Producent: CAPCOM **Data wydania:** Grudzień 2004 (USA) I kwartał 2005 (Europa)





ONIMUSHA: BLADE WARRIORS /JAP.ONIMUSHA BURAIDEN/

Producent: CAPCOM **Data wydania:** 4 CZERWIEC





CAPCOM robi to, co potrafi najlepiej: eksploatuje tytuł, który odniósł sukces, wyżymając zeń każdego możliwego dolara. Trzeba jednak przyznać, że nie tylko robi to naprawdę zawodowo i zadziwiająco skutecznie, ale też w odpowiedni, nie odrażający sposób, serwując Graczom solidny i naprawdę wartościowy tytuł. Oto mamy ONIMUSHA BLADE WARRIORS, czyli wariację SUPER SMASH BROS MELEE z obsadą stworzoną na bazie postaci znanych z serii ONIMUSHA - są tu bohaterowie główni i drugoplanowi, bossowie i zwyczajni przeciwnicy wzbogaceni dodatkowo o kilka zupełnie nowych twarzy. Tęsknisz nie tylko za Jubei i Samanosuke (ten wszak jest w ONIMUSHA 3), ale też za Magoichi, Ekei, Kaede, Oyu czy Kotaro? Gra jest w sam raz dla Ciebie - autorzy we wspaniały sposób wykorzystali dorobek serii na płaszczyźnie tak zapadających w pamięci kreacji. Generalnie rozgrywka toczy się na dwóch odmiennych płaszczyznach: trybach "Story" i "Versus". Jeżeli nie mamy pod ręką nikogo znajomego chętnego do gry, możemy każdą z 21 dostępnych postaci pomykać w trybie "Story", wypełniając odpowiednie zadania (np. zabij 20 przeciwników w wyznaczonym czasie), walcząc z kolejnymi wrogimi watahami, co jakiś czas stając do pojedynku ze specjalnym bossem (np. pierwszy z "jedynki" - Oziris), zdobywając liczne przedmioty - nawet dodatkowe bronie - oraz oczywiście dusze, za które zwiększamy statystyki naszego wojownika. Znajdziesz tu nawet Secrety, jak i dodatkowe tryby - są nawet "Phantom Realms"! Esencję stanowi jednak tryb "Versus", który umożliwia szpilanie nawet we czterech naraz (można ustawiać tu komputerowych zawodników, tworzyć teamy i definiować masę różnych rzeczy) - czyli jedna wielka rajcowna rozwałka uzupełniona zbieraniem różnych bonusów, wykorzystywaniem power-upów, czarów i dodatkowych broni. Co jednak zasługuje na uwagę CAPCOM obdarzyło OBW dość bogatym systemem walki, który zdecydowanie deklasuje całą konkurencję podobnych tytułów! Gra wykonana jest przyzwoicie - na uwagę zasługują przede wszystkim niezwykle różnorodne, ładnie wykonane, trójwymiarowe plansze (można przemieszczać się między kilkoma planami). Niektóre z nich są niesamowicie klimatyczne, a w dodatku interaktywne, można np. niszczyć elementy dekoracyjne (vide koszenie drzewek w lasku bambusowym) i trzeba uważać na różne "przeszkadzajki" obierające energię (para, ogień itd.). Wstępnie mogę powiedzieć tyle: jestem mile zaskoczony i nie mogę doczekać się premiery wersji PAL! [kali]



Wstępna ocena : 7+

bigmark multimedia
69-100 Słubice ul. Kościuszki 14a
Przyjmujemy zamówienia :
tel. 0 95 758 38 07 sms. 0 60 316 67 12
info@bigmark.pl fax: 0 95 758 83 10
Serwis i gry : 095 758 69 49

4Gamers i BigBen różne kolory
Pad XS
99 zł
~~110 zł~~

39 zł
~~49 zł~~

Action Replay + 8MB do Xbox
169 zł
~~199 zł~~

Kabel Combat do Xbox
79 zł
~~89 zł~~

Zestaw do GBA SP
79 zł
~~99 zł~~

Pad radiowy Xbox
199 zł ~~269 zł~~

Arcade Stick do PS2
79 zł
~~109 zł~~

Torebka GSP 1
40 zł
~~50 zł~~

Pistolet do Xbox
149 zł
~~179 zł~~

bigben interactive

Zapraszamy do współpracy, zapewnimy katalogi i informacje o produktach. Ceny hurtowe do pobrania ze strony www. Hasło na telefon

XBOX		
Adapter RFUnit 7in1 - PS2,GC	~~64 zł~~	47 zł
Kabel przedłużacz Bigben		29 zł
Kierownica Turbo Racer 2 - PS2		259 zł
Kabel S-Video Bigben		35 zł
Kabel AV z optic hubem	~~99 zł~~	79 zł
Kabel RGB z optic hubem	~~59 zł~~	49 zł
Klawiatura QWERTY	~~139 zł~~	119 zł
Pad Japan Version Microsoft		189 zł
Pilot DVD		139 zł
Torba Despeatch - Microsoft		104 zł
Pudełka DVD - zielone 5 szt		21 zł
Torba - licencja Microsoft	~~219 zł~~	149 zł
Wisiorek na klucze - licencja		29 zł
Gra RPG Enclave	~~99 zł~~	69 zł
GAME CUBE		
Action Replay Datel		199 zł
Advance Game Port		175 zł
Freeloader - uruch. gry z importu		125 zł
Kabel GBA + Game Cube		25 zł
Kabel przedłużacz Bigben		29 zł
Kabel RGB/AV Bigben		40 zł
Karta pamięci 4MB	~~34 zł~~	29 zł
Karta pamięci 8MB	~~55 zł~~	47 zł
Karta pamięci 64MB	~~125 zł~~	94 zł
Klawiatura Datel	~~139 zł~~	99 zł
Pad BigBen		45 zł
Pad Soft Touch BigBen		75 zł
Plecaki - lic Nintendo promocje od		69 zł
Zestaw I - mc, pad		75 zł
Zestaw II - mc, pad, kable	~~139 zł~~	89 zł
PLAYSTATION 2		
Gry PS2 promocje - strona www		
Action Reply Max		179 zł
Action Reply Max + 8MB	~~219 zł~~	190 zł
DVD Region X RGB Pack		69 zł
Kabel łączący 2 konsole	~~61 zł~~	49 zł
Kabel Optic Bigben	~~61 zł~~	49 zł
Kabel przedłużacz Bigben		25 zł
Kabel RGB/AV SCART	49 zł	25 zł
Karta pamięci 16 MB Datel		110 zł
Karta pamięci 8MB Sony		139 zł
Kierownica Speedster 3 Sony		329 zł
Klawiatura USB Datel	~~135 zł~~	109 zł
Mini pad BigBen		63 zł
Multitap II BigBen		89 zł
Pad Soft Touch BigBen - r kolory		86 zł
Pad PS i PS2 f. Turbo i Slow	~~59~~	39 zł
Pad radiowy BigBen		249 zł
Pilot BigBen + IR moduł		49 zł
Pilot DVD 4Gamers		76 zł
Pistolet XK9 4Gamers		110 zł
Pistolet radiowy		299 zł
Pistolet Walter P99 BigBen		209 zł
Mata do tańca 4Gamers		109 zł
V-Stand - czarny, srebrny		19 zł
Zestaw-klawiatura,mysz	~~219 zł~~	109 zł
Gra Invasion Day	~~99 zł~~	59 zł
PLAYSTATION		
Pad analogowy BigBen		41 zł
Karta pamięci 1MBx2 Special		30 zł
Karta pamięci 1MB x 2		30 zł
Karta pamięci 1MB x 3	~~59 zł~~	45 zł
Karta pamięci Jaguar 1MB		26 zł
Pad cyfrowy Bigben	~~29 zł~~	19 zł
Pad + karta pamięci 1MB	~~49 zł~~	39 zł
GBA i GBA SP		
Gry GBA promocje - strona www		
Advance Music Player		189 zł
Akumulator z przykrywką		39 zł
Ładowarka - bez org. kabla		24 zł
Lupa BigBen		19 zł
Słuchawki z adapterem	~~35 zł~~	24 zł
Minilampka - GBA	~~25 zł~~	19 zł
Pudełka na kartridże		16 zł
Różne torebki na GBA i GBA SP		
INNE		
KONSOLE - na telefon		
Pilot uniwersalny		69 zł

Od 1 maja nowe rewelacyjne hurtowe EG ceny!!!
Pełna oferta na stronie www.bigmark.pl Przy zakupie powyżej 180 zł nie doliczamy kosztów wysyłki

Pigula /Fable/

Na mającej miejsce niedawno Game Developers Conference ekipa BIG BLUE BOX na czele z Peterem Molyneuxem rzuciła złaknionym informacji dziennikarzom kilka interesujących kąsków
Sterowanie mimo początkowych obaw będzie intuicyjne i łatwo przyswajalne Na głównych przyciskach rozłożone będą atak fizyczny oraz magiczny, blok i konwersacja/akcja, "biały" i "czarny" będą służyć do zmiany broni Wyprowadzanie ciosów i rzucanie czarów będzie możliwe po przytrzymaniu Triggerów D-pad natomiast posłuży do gestów i grymasów - śmiechu, wazelinlarstwa wyzwisk i całej reszty słownego asortymentu, którą bohater



przywoła podczas swoich przygód
Nie będzie rewelacji w systemie nabijania doświadczenia. Bohater zostanie opisany czterema podstawowymi statystykami General, Strength, Skill oraz Will (magia) Stawiając bardziej na fizyczny niż mentalny rozwój bohatera, Gracz szybciej uzyska dostęp do umiejętności odpowiadających jego profilowi - np możliwości zdobycia większej ilości punktów doświadczenia przy odpowiedniej ilości celnych ciosów z rzędu



■ Bohater z rzeczonymi różkami Twarz poczciwa, ale trochę już napsocił



■ A tu bohater no wskros pozytywny, co sugerują motylki

By nie tracić mnóstwa czasu na jałowe gadki jak w MORROWINDzie, w FABLE każda postać będzie podświetlona jednym z trzech kolorów Zielony oznacza, że Gracz ma do czynienia z potencjalnym zleceniodawcą, czerwony zwiastuje agresywnie nastawionego osobnika jeszcze inny kolor określił postacie neutralne Zdobyliśmy też kilka informacji na temat rozwoju bohatera. Od dawna wiadomo już, że postać nie będzie rosła na naszych oczach, tylko w określonych z góry momentach gry Pojawiły się natomiast informacje dotyczące konsekwencji wyboru "dobrej" lub "złej" drogi W przypadku tej drugiej po dokonaniu kilku bezeceństw bohater może dorobić się rogów! Z kolei gdy będzie wzorowym herosem, na głowie zaciąży mu aureola, wkoło zaś latać będą motylki Będzie możliwość zmiany Ciemnej Strony Mocy na Jasną, i vice versa, w specjalnych przybytkach Trochę to "usztucznia" całą ideę, ale być może zostanie rozwiązane w bezkonfliktowy sposób
FABLE ma się ukazać w lecie ale nawet niepoprawni optymiści powinni przyjąć to z przymrużeniem oka Choć oczywiście bardzo chciałbym się mylić, to jednak nie wierzę zapewnieniom Największego Spoznialskiego w branży, Molyneuxowi Jemu i tak wszyscy to wybaczają [koso]

Jade Empire

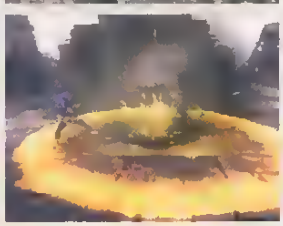
Producent: BIOWARE **Dete wydania:** JESIEN 2004

Wszystkie oczy fanów gier firmy BIOWARE po ostatnim SW KOTOR zwrócone są obecnie ne tę grę - JADE EMPIRE Nowy erpeg powoli nabiera ostatecznych kształtów, będąc w finalnym etapie developingu To co zobaczyłem, burzy krew w żyłach - czas zatem przedstawić kilka potwierdzonych konkretów

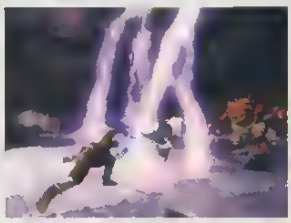
Ekipa postawiła sobie za cel stworzenie pozycji mającej cechy zarówno RPG jak i gry akcji (a dokładnie - bijatyki), łączącej oba te aspekty w zadowalający sposób Całość prezentuje się fenomenalnie - 30 stylów walki można łączyć w efektowne serie uderzeń z użyciem pięści, broni białej i magii Walki odbywają się w real



■ Bohater po transformacji (w walce z bossem).



time a profesjonalny motion capture nadaje im klimatu rodem z kultowych produkcji karate. W dowolnej chwili grę można zatrzymać i przyjrzeć się unieruchomionej rzeczywistości, spokojnie ustawiając cel oraz pożądaną formę ataku Na jednej z prezentacji widzimy jak postać paraliżuje potwora i wykonuje serię ciosów, które zakończone są przywołującą znane z serii MK brutality eksplozją. Jest efektownie Doskonałe grafika jest przynajmniej o klasę lepsza od osiągów KOTORa, a realistyczne otoczenie z efektem szumiących drzew, fizyczny model płynących po niebie chmur i zaimplementowany system zmiennych warunków atmosferycznych przynajmniej dwukrotnie przerastają dawny przepych STAR WARS KOTOR Szczególnie zapadł mi w pamięć jeden z poziomów, cechujący się znaną z Tybetu architekturą, gdzie bohater podróżuje w burzy śnieżnej a z głośników słychać wyjący wściekle wiatr Świetny rendering i wykorzystanie efektów sprzętowych bez utraty



wysokiego framerate'u powinno zamknąć japę wszystkim, którzy płakali ze KOTOR "rwie".

Na dzień dobry czeka nas wybór bohatera spośród kilku dostępnych postaci Różnią się one wysokością podstawowych współczynników (takich, jak Body Mind, Spirit), jak i dostępnymi stylami walki. Jak to w dobrym RPG bywa, można wybrać postać wytrzymałą, cechującą się ogromną siłą fizyczną lub bohatera czerpiącego siłę z obecnej w JE magii ducha. Dużo ciekawiej prezentuje się reszta współczynników focus wprowadza matrixowy efekt spowalniania czasu a wykorzystanie tej umiejętności zwiększa efektowność pojedynków i daje min możliwość jugglowania przeciwnikiem w powietrzu! Chi to z kolei odpowiednik erpegowej magii Doświadczenie zbiera się pokonując przeciwników i wykonując questy - następny level owocuje otrzymaniem puli tzw ability points, do wykorzystania przy szlifowaniu wybranych zdolności - typowa droga od zera do bohatera.

Wszystkie poczynania postaci zapisywane są w dzienniku, który uporządkowano w sposób umożliwiający swobodną orientację w przebiegu poszczególnych questów, czego brak był piętą achillesową MORROWIND'a Bethesdy. Specjalny ekran rozwoju stylu pokaże też, w odjechany sposób, w jakim kierunku podążają Twoje bitewne umiejętności System rozgrywki, sposób prowadzenia dialogów i wysokiej jakości dubbing to poprawione i odpowiednio wzbogacone o



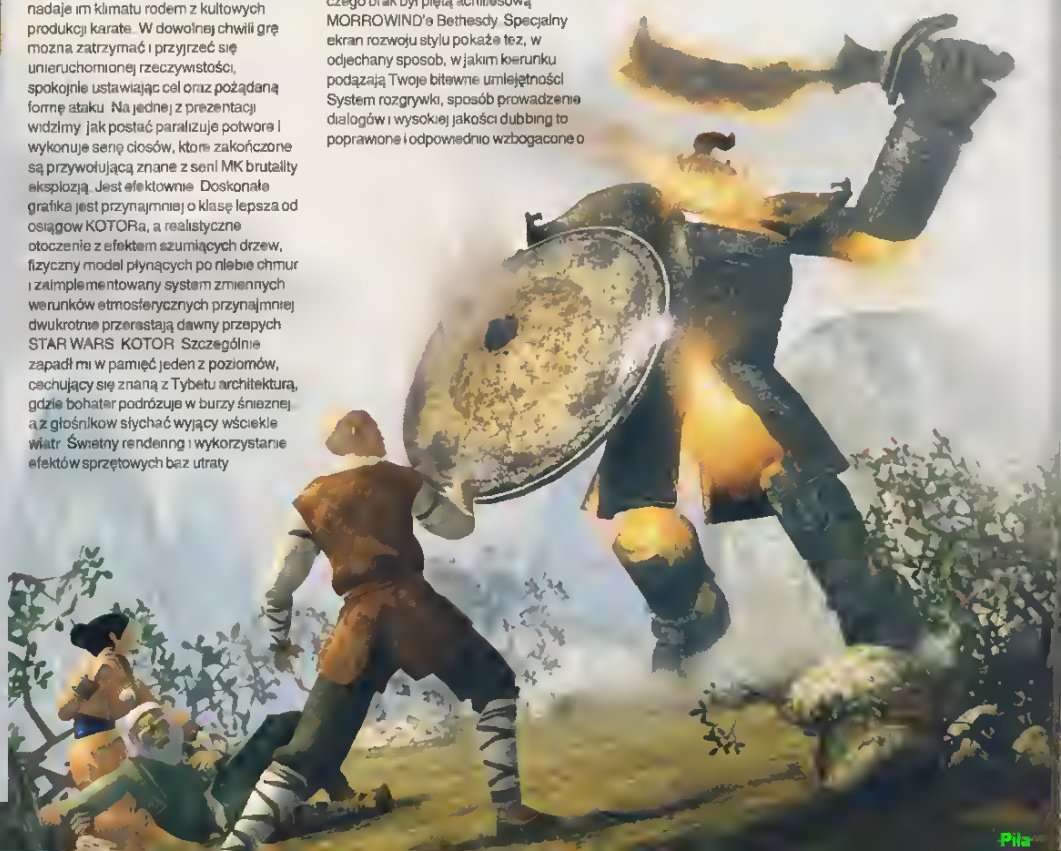
■ Wygląd głównego bohatera pozwala mi przypuszczać, że posługuje się on raczej "magią", bo na superwojownika nie wygląda



■ Ten obiet wydaje się natuszowany. Obym się mylił.

nowe elementy rozwiązania zaczerpnięte z KOTOR więc osoby zachłystujące się przygodami Jedi poczują się zupełnie jak w domu Doskonałe modele postaci i zintegrowanie mówionych dialogów z ruchami warg to prawdziwe rzemieślnicza robota.

Dwa lata pracy, jak widać nie poszły na marne Umiejscowienie akcji w świecie chińskich legend i mitów (to może akurat się komuś nie podobać) plus charakterystyczne dla BIOWARE głębia fabuły i sprawdzone rozwiązania z doskonałego KOTOR (rożne zakończenia podział na dobro-zło, engine i specyfika systemu gry) pozwalają wyrokować już dzisiaj, że szykuje się murowany hit! [mazzi]





Killer 7

Producent: CAPCOM **Data wydania:** IV KWARTAŁ 2004 (NTSC), I KWARTAŁ 2005 (PAL)

W komedii Juliusza Machulskiego "Kilerów Dwóch" Arcadio Morales krzyczał "Muuuuse zabijać!" Tu cel jest podobny KILLER 7, gra gatunkowo określana jako neo-action thriller Do niedawna jeden z piątki wielkich exclusive ów CAPCOMu na konsolę N Gre od samego początku awangardowa w swojej formie Kolejna głośna produkcja Mikami Shinji (dev STUDIO 4) stojącego za seną RESIDENT EVIL I spora niewiadoma

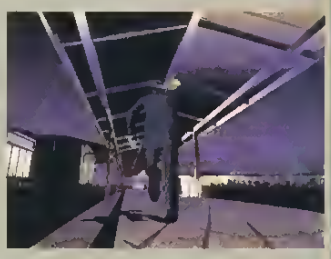
Nowy trailer rozpoczyna się od sceny prezentującej jedną z siedmiu martwych postaci, w jakie może przeobrazić się główny bohater gry Czarnoskóry dobrze zbudowany facet w poprawnie skrojonym garniturze. W ręce elegancki neseser Po chwili sięgnie po telefon komórkowy To Garcian Smith,



lider wszystkich siedmiu osobowości Głównym argumentem w walce - zdolność bycia niewidzialnym Potrafi też przywracać do życia ciała zabitych partnerów, całej pozostałej szóstki, przypuszczalnie skacze w odpowiednim czasie pomiędzy osobowościami by uchronić je od śmierci Drugi jest Con Smith, niewidomy dzieciak, którego główna umiejętność to zdolność wyjątkowego słyszenia - bez pudła wskaże ciemne pomieszczenia w których po cichu przemieszczają się przeciwnicy Dan Smith, elegancko ładnej buźce, potrafi zwolnić czas (klasyczny slow-motion). Kevin Smith lubi noże Szczególnie wbite w oczy rywala Z odległości kilkudziesięciu metrów

Różnorodnie, co? Będzie jeszcze bardziej Kaede Smith to kobieta, jedyna w całym tym gronie chłopców Niezłe nogi, niewiele zasłaniająca biała sukienka Nie dajcie się zwieść - strzela krwią zainfekowaną zabójczym wirusem Dalej Coyote Smith, z brodą, bokobrodami, fryzurą bliską afro Podobno lubi drapać się po szyi zaraz po dobrze wykonanym zadaniu. Wystarczy zaledwie jeden kopniak - specjalny cios "gang kick" - i przeciwnik już nie wstanie Ostatnim z siódemki jest Mask De Smith Dwa wyrzutniki granatów w rękach Maska skrywa oparzenia na twarzy Wszyscy oni są swoistymi wcieleniami jednego żyjącego człowieka, który nazywa się Harman Smith Staruszek wykazuje duże podobieństwa do "Maski" z filmu pod tym samym tytułem (z udziałem Jima Carreya) z tą różnicą, że Harman przedstawiony został w grze na czarno i jeździ na wózku inwalidzkim

Przyglądając się rozgrywce zauważyłem dwa podstawowe elementy KILLER 7 to przede wszystkim zgrabnie opracowana przygoda. Gra przedstawiona jest w formie książki którą "czytasz", zaliczając kolejne dziesięć rozdziałów Fabuła odgrywa kluczową rolę a wątki rozwijane są z pomocą dużej ilości dialogów Drugi element czysta akcja. Dwa rodzaje widoków, perspektywa trzeciej osoby do przemieszczania się po lokacjach perspektywa pierwszej podczas walki Prosta kreska, oszczędność na ilości obiektów, cel-shadowane wykonanie całości W większości zgnite szare, czarne kolory kontrastują np z "czystą" barwą bieli marynarki Garciana. Te cholerna prostota urzeka Momentami przychodzą skojarzenia z grafiką wektorową, stosowaną kilkanaście lat temu Z tą produkcją



może być dokładnie tak, jak z dobrą sztuką - w pełni zrozumie i zakocha się w niej tylko garstka ludzi Reszta pokiwa głową powie że ciekawe, po czym odpali kolejną bezdennie głupią strzelaninę bądź też, bo to teraz bardziej "trendi" wcieli się w komandosa, członka amerykańskiej grupy antyterrorystycznej

Obym się mylił Oby sprzedaż zachęciła do kolejnych nowatorskich prób Szansa na podobny stan rzeczy pojawiła się w momencie, gdy w firmie zdali sobie sprawę, że wersja na GC to za mało (...) Złożyłem właśnie pre-order, dorzucając swoją własną cegiełkę w popularyzację gier na pograniczu sztuki, czegoś więcej niż tandetnej masówki z fabrycznych taśm EA Kumpel, Gracz zaledwie od czterech lat wymownie popukał się w czoło Dziewczyna zmierzyła zimnym wzrokiem CAPCOM miej to na uwadze.□ [shivaj



Fakty czy plotki?

■ W branży aż huczy od plotek, że na tegorocznych targach E3 ujawniony zostanie światu TEKKEN 5 Podobno w grę wchodzi tryb on-line, a także ostra zmiana wizerunku serii (NAMCO milczy)

■ EA pracuje nad grą bazującą na słynnym mafijnym filmie "Ojciec Chrzestny" Francisa Forda Coppoli z 1972 roku. Premiera nie wcześniej niż w 2005 r.

■ Pod koniec br pojawi się w Japonii STREET FIGHTER III THIRD STRIKE na PS2, tytuł oryginalnie wydany na Dreamcasta niemal 4 lata temu. CAPCOM nie informuje czy zostawi tryb on-line, natomiast ma być znacznie lepiej wizualnie Wersja na Europę mało realna,

■ W najnowszej produkcji EA z udziałem Harry ego Pottera, HARRY POTTER AND PRISONER OF AZBAKAN (wszystkie trzy NG), wykorzystamy kamerę do PS2 z EYE TOYa Będzie kilka prostych, zręcznościowych mini-gier,

■ Na horyzoncie majaczy trzeci MAX PAYNE przy czym nie należy się go spodziewać wcześniej niż pod koniec 2005 roku "To musi być prawdziwie nowa, przełomowa gra" - rzucił krótko Jeff Lapin, szef TAKE2, pośrednio komentując tym słabą sprzedaż części drugiej

■ UBI SOFT udostępniło pierwszy patch do SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW Wystarczy zalogować się do Xbox Live z poziomu gry i zostanie automatycznie zainstalowany,

■ SCI szykuje sequel głośnej, krwawej gry samochodowej CARMAGEDDON (PC), gdzie punkty zdobywało się za rozjechanie jak największej liczby przechodniów, w jak najbardziej finezyjny sposób (combosy) Wstępnie koniec 2004 na PS2 oraz X-a,

■ Pojawiło się pierwsze "łatka" do sieciowego SOCOM II U S NAVY SEALS (PS2) w wersji USA - producent nie podał jednak, jakie błędy eliminuje patch Można go ściągnąć z poziomu gry (na kartę pamięci bądź dyek twardy),

■ Do końca czerwca 2005 roku EIDOS zapowiada kolejne części serii COMMANDOS, DEUS EX oraz TOMB RAIDER,

■ Spekuluje się, że głównymi bohaterami GTA SAN ANDREAS (PS2) będą Maria - młoda dziewczyna z wiejskim paszportem, dwudziestodwuletni Brytyjczyk Maccer oraz rosły czarnoskóry Amerykanin nazwiskiem Madd Dogg

■ Jak podaje japoński magazyn branżowy 'Famitsu", lada chwila CAPCOM ogłosi RESIDENT EVIL OUTBREAK 2 na PS2 Może tym razem Gracze z Europy doczekają się trybu on-line

■ EA wpompowało kilka milionów $ w uczelnię o nazwie University of Southern California's School of Cinema-Television (Kalifornie USA) Dzięki temu powstaną dwa dodatkowe kierunki ściśle związane z branżą gier;

■ KILLZONE, określany trochę na wyrost mianem Halo-killer, najgorętsza z zapowiadanych strzelanin FPP na PS2 - ma wreszcie swoją oficjalną stronę w Internecie Http://www killzoneps2 com,

■ Gra znana dotąd jako NINA (PS2, koniec 2004 w Japonii) dostała wreszcie od NAMCO oficjalny tytuł DEATH BY DEGREES TEKKEN NINA WILLIAMS "Death by degrees" nawiązuje do koncepcji sterowania - ruchy Niny kontrolowane będą za pomocą obu gałek analoga,

■ John Woo nabył prawa do kinowej adaptacji METROID PRIME i wygląda na to że film zostanie zrealizowany w 2005 roku,

■ Europejski oddział SEGI nabył od SAMMY prawa wydawnicze do SEVEN SAMURAI 20XX Dzięki temu gre z symbolem PAL pojawi się przed końcem czerwca,

■ GRAN TURISMO 4 PROLOGUE nie zostanie wydane na terenie USA. Potwierdzono za to wersję PAL,

■ Jednym z tytułów opracowanych przez MICROSOFT specjalnie z myślą o Japonii będzie kontynuacja klasycznej strzelaniny z automatów (płyta Naomi) PSYVARIAR 2

Pila



Silent Hill 4: The Room

Producent: KONAMI **Data wydania:** WAKACJE 2004



▲ Koleś wychodzący ze ściany jak żywo przypomina Jamesa Sunderlanda z SH2. Czyżby jakieś powiązanie z tą częścią - np. kilka tamtych wydarzeń pokazanych z punktu widzenia innej osoby?



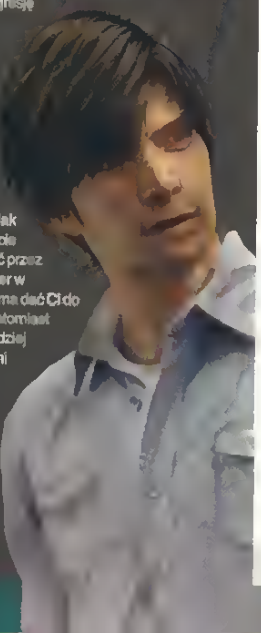


▲ Oświetlenie, odwzorowanie tkanin i roślinności - przynajmniej pod względem oprawy zapowiada się podniesienie poprzeczki.

Złowroga masa zwana SH: THE ROOM nabiera coraz wyraźniejszych kształtów. Znanym doniesieniem jest fakt, że główny bohater zostanie uwięziony w swoim mieszkaniu, a kiedy to po kilku dniach zarośnie brudem - pojawią się też tajemnicze portale prowadzące do innych światów. Teraz doszedł do tego opis przeciwników. Będą m.in.: akcje z czymś wyglądającym jak pierzasty pokrak o dwóch głowach noworodków, pociętymi i zeszytymi kobietami, czy nawalaniem z kilofa w potępieńca próbującego wydostać się ze ściany. Na jednej z grafik widać młodą kobietę w gipsie, z zaklejonym okiem - pół co nie wiadomo, co będzie przyczyną jej okaleczania (stawiam na niepoczytalną agresję głównego bohatera), ale potowarzyszy Ci ona w jednym ze światów. Zresztą teraz fabuła ma uderzać w bardziej dwuznaczne, psychologiczne klimaty. I dobrze. Szczególnie w kontekście nazwiska głównego bohatera (Townshend), które rozbite na trzy części oznacza "miarto-sh-koniec". Czyżbyśmy wreszcie dotarli do kogoś, kto ujawni prawdziwą istotę Cichego Wzgórza? Jak widać na screenach postacie będzie można obserwować przez dziurę w ścianie, albo wizjer w drzwiach, ich zachowanie ma dać Ci do myślenia. Sama oprawa natomiast zapowiada się jeszcze bardziej sugestywnie, ciesząc takimi scenerami jak zdewastowany hotel w środku leśnej głuszy, mokradła, czy zniszczone więzienie. Zapowiada się nieźle, ale czy seria zdoła jeszcze odzyskać świeżość? [myq]







games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź o nie uwierzysz

RATY
REGENERACJA PŁYT
SERWIS
SKUP
WYMIANA GIER

markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych

WYPOŻYCZALNIA KONSOL FORT WOLA
xbox, ps2 (wymagane 2 dokumenty + kaucja)

największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

189 zł

189 zł

wysyłka GRATIS !

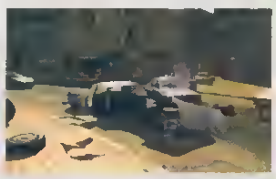
Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

Piguła /Driv3r/

Ciekawy smaczek dane było ostatnio wylapać na kanale Game Network, gdzie podczas krótkiej prezentacji DRIV3R nakreślony został patent z naczepami. Jest możliwość, jeżdżąc tram, dowolnie je zmieniać (pod warunkiem, ze występują w danym miejscu - uwarunkowane specyfiką misji). Pojawia się też zupełnie nowe kamera nazwane "thrill-cam", którą aktywować można w dowolnym momencie gry jednym, specjalnym przyciskiem. Obraz przeskakuje na widok niemal "spod kół" - przechodząc do bardzo niskiej perspektywy - i wyświetlany jest w zwolnionej postaci (klasyczne slow-motion). Akcja rozgrywa się przy tym cały czas w czasie rzeczywistym. Skorzystano z analogowych rozwiązań, więc im mocniej uderzysz w przycisk, tym wolniej dzieje się na ekranie. Ponadto nie ma żadnych ograniczeń w długości gry z takiej perspektywy - wszystko wróci do normy dopiero po zwolnieniu przycisku. Autorzy tym samym wyszli naprzeciw żądaniom oraz prośbom Graczy. Po co oglądać powtórki różnych akcji już "po", skoro można to zrobić z wyprzedzeniem, pędząc z dużą prędkością po ulicy pojawia się rampa, szybko przełączasz obraz na kamerę thrill-cam i przyglądasz się 'na żywo", ale w zwolnionym tempie, jak samochód pokonuje w powietrzu kilkadziesiąt metrów. Pomysł nie jest nowy, bo podobne akcje były już choćby w NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



tyle ze tutaj zwolnić można akcję w dowolnym momencie i na dowolnie długi moment. Żeby jeszcze lepiej oddać klimat, wpompować więcej adrenaliny do krwi, do akcji dopasuje się również dźwięk - odgrywany odpowiednio wolniej. Michael Madsen udanie wcielił się w rolę Tannera - niezła intonacja głosu, niezłe dialogi. Michelle Rodriguez w roli seksownej Cality też "robi" swoje. Przyglądając się z kolei policyjnym pościgom od razu widać, że gliny wyposażone zostały przez REFLECTIONS w znacznie wyższe AI, aniżeli stróże prawa w podobnych grach tego typu (TRUE CRIME czy nawet GTA VC). Kombinują, organizują pułapki, szybko wzywają posiłki, nie dają się nabrać na kilka gwałtownych ruchów kierownicą, co było w zasadzie na porządku dziennym w obu poprzednich częściach serii. No i te łodzie... Miod ☐ [shiva]





HALO 2



Producent: BUNGIE
Data wydania: IV [illegible]

Gra, która z miejsca zamknęła usta wszystkim przeciwnikom działań MICROSOFTu. Stracili z pozoru solidny argument, że Hbox, zbudowany na mocno pecetowych wnętrznościach, będzie miał pecetowe gry.

HALO zamknęło zresztą usta wszystkim, największym niedowierkom sceptykom i dyletantom. Stworzyło nową definicję konsolowej strzelaniny, a z czasem wytworzyło przy okazji niesamowicie rozbudowaną scenę multiplayer, w czym nie przeszkodził nawet brak trybu on-line - do dziś setki tysięcy ludzi na całym świecie korzystają z opcji LINK oraz programu XBConnect. HALO 2 ma być jeszcze lepsze.

Całkowicie nowy silnik gry. W kontekście długości prac nad drugą częścią - to już trzy lata - nic dziwnego. Zmiany są jednak na tyle istotne, iż celowo nie używam określenia "sequel". Środowisko gry zyskało na realizmie i nawet nie chodzi o wizualnie lepsze odwzorowanie świata (technicznie poprzeczka wyraźnie wyżej, ale przy zachowaniu charakterystycznego dla gry stylu). Większa interakcja, a co za tym idzie - swoboda. W poruszaniu się, przenoszeniu przedmiotów, niszczeniu obiektów. Na jednym z najnowszych materiałów wideo widać żołnierza w akcji: stoi osłonięty w pięknej zatoce, na plaży, nad którą unosi się lekka mgiełka. Korzystając z tego naturalnego kamuflażu przebiega szybko kilkadziesiąt metrów i, będąc cały czas niewidocznym, ustawia się w dobrym do strzału miejscu. Naciska spust.

To jedna z nowości w stosunku do "jedynki", podobnie jak np. możliwość tworzenia zasłon. W trakcie walki wydajesz szybkie polecenie, tak by reszta drużyny otworzyła ogień w konkretny punkt i tym samym osłaniała nas przez moment podczas przemieszczania się dalej (tego typu akcje są tu na porządku dziennym). W rękach da się teraz dzierżyć dwa SMG - w duecie czynią takie zniszczenie, jakiego przez kilka lat rządów nie daliby rady zrobić Gierych i Leppar. Przy okazji zabaw tą bronią na filmie widać unik Master Chiefa - gość dostał zdolność poruszania się w niezwykłym wręcz tempie, co sprawia wrażenie niewidzialności.

O nowych pojazdach już było, choćby podczas wrażeń z trailera na ubiegłorocznym E3 (na tegorocznym będzie całkowicie nowe, prawdopodobnie w pełni grywalne demo), ale... Największy ogień stanowi pojazd śnieżny, który początkowo pojawił się tylko na szkicach. Znajdzie się jednak w grze "na stówę" - krótki film pokazuje dwóch marines zjeżdżających z dużą prędkością ze skarpy. Pojawiły się też transportowce. Zwraca jeszcze uwagę fakt, że wszystkie czterokołowce są nieco większe niż w pierwszej części, np. Ghosty, którym przy okazji poprawiono dźwięk odgłosu silnika, bo ten z oryginału chwilami przypomina odgłos odkurzacza. Kluczowe mają być zmaganie poprzez Internet. Na serwerach Xbox Live bawi się już obecnie ponad 750 tys. i liczba ta cały czas rośnie. Temat multiplayera pozostawiam do omówienia znakomitemu Polish Dream Team (POT). HALO w składzie -Hp-FIL4, JuanMag, siwy, Raptor, [shiva]

Do wielkiego rozwoju sceny HALO przyczynił się przede wszystkim wspaniały multiplayer wspierany przez XBConnect oraz przez grę po LAN-ie (maksymalnie do 16 Graczy na 4 konsolach). Dzięki XBC Gracze z całego świata mogli zagrać ze sobą. Tryb multiplayer w HALO 2 przez Xbox Live będzie pozwalał bawić się maksymalnie 24 Graczom (liczba ta może ulec jeszcze zmianie). BUNGIE postanowiło stworzyć niemal idealną rozgrywkę on-line poprzez aktywna uczestniczenie w dyskusjach z fanami odnośnie ich potrzeb związanych z multiplayerem (np. na forum AGP). Oprócz starych i zasłużonych pojazdów ma dojść jeszcz 5 zupełnie nowych (m.in. Quad ATV, 3 nowe rodzaje Warthogów). Oprócz nowych (z potwierdzonych na razie wiadomo o Battle Rifle, SMG oraz o jakiejś nowej broni z typu "Covenant weapon") i starych broni (niepotwierdzony jest tylko Human Pistol) niektóre mają przejść pełną metamorfozę. Needler uważany przez wszystkich za żart ma stać się teraz jedną z podstawowych broni, którą Gracz będzie szukał na polu bitwy - odgrzebują się autorzy. Kod jest tak zoptymalizowany, aby gra przez Xbox Live była jak najbardziej wygodna i pozbawiona lagów nawet podczas meczu z kimś z drugiego końca globu - co przy grach FPS jest bardzo ważne. Plotki mówią również o możliwości gry w co-op po LAN-ie (system LINK) oraz o wykorzystaniu Split Screen'a na XBL. Wszelkie spekulacje oraz wątpliwości rozwieje majowe E3. [POT]



Hyde Park

Z kamerą wśród ludzi

Witam w kolejnej części cyklu "Z kamerą wśród ludzi". Tak jak przed miesiącem zapowiadałem, kolejny raz uderzyłem na Wrocławski Rynek z "ko(s)micznym" gadżetem w łapie - Multi-Tapem. Wrażenia? Tylko jedna osoba "oddaliła się" na mój widok.) Efekty? Opinia publiczna poinformowała mnie, że Multi-Tap może robić za przenośny odtwarzacz wideo, nowoczesny pistolet czy... zresztą, co Wam będę gadał.

Słoneczna Niedziela Palmowa. Po wejściu na rynek podeszłe do mnie grupka trzech osób, prosząc o "zeta na winiaka". Od razu przyszło mi na myśl "Toż to kumple Dziada". Po krótkiej rozmowie podejrzani wyparli się pokrewieństwa z wyżej wymienionym delikwentem. Nic dziwnego, ja też bym się wstydził.



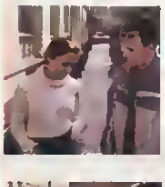
Na pytanie "Z czym kojarzy ci się ów gadżet i do czego może służyć?" uzyskałem odpowiedź "To jest... Piejstejszyn czy coś w tym rodzaju" - odparł Lipek. "Lipek, chłopie, a może to jest jakiś pistolet nowej generacji?" - kontynuowała Gosia. "Idź Ty, dziewczyno, się schować, bym w wojsku i to na pewno nie jest pistolet. Tu się chyba jakąś kartę wkłada i po prostu na kilka osób można grać. Myślę, że jest to do gier" - powiedział Lipek. "Dziewczyna może mieć rację - tylko spójrz, są cztery wejścia, może to... ładunek C4?" - zapytałem z coraz bardziej rozradowanym ryjem. "Stary, byłem w woju, więc nie łyknę takiego kitu". No i lipa - widać Lipek głupi nie był :) Na pożegnanie wspomogłem potrzebujących złociszem, po czym trafiłem na... Józefę!



"Nazwę rzeczy po imieniu - je jestem techniczną nogą i w tej branży nie odpowiem na żadne pytanie". "Niech pani spróbuje wysilić szare komórki - trochę wyobraźni... I co pani widzi?" - próbowałem wydusić jakąkolwiek odpowiedź. "Hm... wygląda to na jakiś techniczny element, który jest uzupełnieniem... czegokolwiek. Pewnie jest to jakieś małe przenośne wideo. No, chyba że jest to jakaś część ręcznej maszynki do krojenia chleba" - Józefa dowaliła do pieca konkretnie!



Idąc dalej... dopadłem Alfa! Skubaniec od razu rzucił się na Multi-Tapa, a że właśnie skonsumował kota, toteż trochę waliło mu z japy... "To jest jakaś część od komputera... może od laptopa... nie wiem". "Ci kosmici nie są tacy inteligentni... w końcu Ściera też nie grzeszy IQ" - pomyślałem, kontynuując. "Wiesz, pozory mylą... a może to jakaś bomba? Jak uważasz?". "Na bombę to mi raczej nie wygląda... prędzej na jakiś elektroniczny bumerang, tylko ciekawe czy on wraca?" - odparł. Perskając ze śmiechu poszedłem na dalsze łowy...



W końcu moje oczy dostrzegły na uboczu śliczną kelnerkę, stojącą przed restauracją - Kasię. Na oczywiste pytanie odpowiedziała... "Nie mam pojęcia... coś do komputera? Może do odtwarzania filmów lub mp3? A może do odtwarzania programów lub korzystania z Internetu" - to na pewno była blondynka, która dla zmyłki przefarbowała się na brunetkę :)!



Kolejnymi osobami, które trafiły "na ruszt", byli Damian i Marlena. Pytając o przeznaczenie Multi-Tapa uzyskałem odpowiedź od gościa. "To wygląda na bardzo skomplikowane nowoczesne urządzenie, które może być częścią od... jeszcze bardziej skomplikowanego urządzenia, jakim jest komputer. Prawdopodobnie jest to po prostu tak zwana złodziejka do kart pamięci, co umożliwia pracę z jednego serwera na wielu terminalach" - zaparło mi dech w piersiach, NIE MAM PYTAŃ :)!

Powoli zmierzając do domu, wpadłem na genialny plan, aby zaczepić ochroniarza, strażnika miejskiego bądź policjanta, i wykrzyczeć z przerażeniem "Znalazłem to na ulicy, w środku coś tyka, co to może być?" - szkoda, że żadnego "ochroniarza prawe" nie było w pobliżu :) W dobie zamachów terrorystycznych byłaby pewnie niezła afera, ghe, ghe! Za miesiąc coś ekstra - zobaczycie sami!!! [pLaY]

Ściera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Splinter C., PT, X-Files, Puyo P. Fever, Ninja Gaiden



Dzisiaj obudził mnie miły pan z urzędu skarbowego! Co to Gracze też muszą mieć jakieś "papiery" w domu? (...) Fajnie się siedzi w szafie. (...) "Nie, nie mo go." (...) Chyba już nie lubię prima aprilis. Bo jak to wygląda, że red. nacz. nabiera się na tekst we własnej gazecie. Buffemu kazałem ostatnio znaleźć miejsce dla "bardzo ważnej" zapowiedzi cross-overa dwóch bijatyk. Buff kombinował przez dłuższy czas, żeby zaoszczędzić trochę miejsca na ramce z newsem... A tu co się okazało? Koń, nie pokazuj mi się na oczy! Co prawda podejrzane mi się to wydawało, ale pomyślałem: "Kali ma się lepiej" (nie, GT4 na PSone nie łykałem). PE to poważny magazyn, a nie cyrk... czy jakoś tak. Za rok zobaczam ciekawość to święte na łamach PE, pod groźbą utraty, pewnie i tak "nędznego", wynagrodzenia. (...) Będzie film "Alien vs Predator" - już nie mogę się doczekać (...) Koso oddawaj tego MGS-a i zajmij się HARVESTem na GC, którego ponoć muszę bezwzględnie długo testować, więc recenzja musiała zostać przesunięta na następny numer. Wiesiaku, ja powiem tej pani, kto jej kwiatki podlewał w tamtym roku (...) Samochodowej apopeo ciągi dalszy: po stłuczce pod Tesco spadł mi cały dach śniegu na maskę (do klapona), a potem na skrzyżowaniu wjechał mi Citroen w d... (zderzak do wymiany) () Pandora online wymiata!

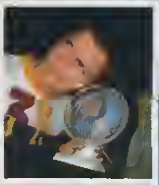
Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Tekken, GT3, Tetris Attack, S. Puzzle Fighter 2T

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowa archeologia

aktualnie męczy: X-Files, Forbidden Siren



Odkładam pada i po raz kolejny wertuję kalendarz. I znów nie znajduję dnia oznaczonego hasłem "Gwiazdka 2nd Edition", a przecież marcowo-kwietniowy wysyp hitów przypomina tylko szaleństwo poprzedzające Boże Narodzenie! Wielkanoc to nie to samo przecież:). Jak zwykle genialny SPLINTER CELL, powrót do źródeł z MGS: THE TWIN SNAKES. Słodka ta muzyczna (szkoda, że tylko to) w FF: CRYSTAL CHRONICLES, no deser FORBIDDEN SIREN i X-FILES... A na piętę czeka jeszcze nie napoczęty NINJA GAIDEN! Aż się spocimen:). Z innej beki: 30 tysięcy na meczu Lech-Legia na poznańskim stadionie to rewelacyjna sprawa. Nawet jeśli Shivo wychodzi z siebie, by ten sukces atomizować:). Też mach to "wielka" Wisła zacznie w końcu wygrywać w innym stosunku niż 2:1. A Lech... niech w ogóle zacznie wygrywać:). () Deportivo zdecydowanie powalite futbolowy świat gremiuc Milan! O ile porażka Realu była tylko kwestią czasu (i o tą zanurzającą filozofię prowadzenia klubu...), tak flopa Włochów nie byłą wkalkulowana. I bardzo dobrze! Szkoda tylko, że pary półfinałowe wypadają tak jakoś skromnie... Wszystkich faworytów dopiero wzięli:) ☐

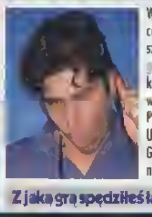
Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: kilkaset godzin (może ponad tysiąc?) z ISS-ami/PES-ami

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: "Wiatr" nie tylko we włosach

aktualnie męczy: The Suffering, Splinter C.: PT



Wyobrażacie sobie, że konie w naszym kraju mają już "przecukrowane". Cena detaliczna kostki poszła znacznie w górę, co powinno mieć pozytywny wpływ na stan uzębienia wszystkich szkap, pomimo faktu że koniowi w zęby się nie patrzy, szczególnie darowanemu. Skoro nie na cukier, to na co będą teraz "chodzić" konie? No, przecież nie na rapę! Wszak Orlen-gate zapukało do drzwi. Aż się wcuta do Unii Europejskiej otworzyły. Czy my - Gracze - zyskamy na tym fakcie? Ile będą kosztować gry? Czy konsole będą tańsze? A może X-box trafi wreszcie oficjalnie pod nasze strzechy? Się okaże... (...) Ściera w moim przypadku kolejny miesiąc wypada jako "trzeci", więc różnie to może być:). Kłaniam! (...) Do "partyzanta" do spokoju. Pisz i mów tu chcesz, jo mam w archiwum mudo w którym spuściłeś z tonu, żeby nie powiedzieć "wyraziłeś skruchę" (...) Uwaga, uwaga, wiadomość z ostatniej chwili: "Tornado Kacper" nabiera na sile! Ewakuuje obowiązkowo! (...) Fenix, ja, Ściera, Gamera, Loki... kto następny "do polonu"? (...) Commercial break. LOL #3 już w sprzedaży! Radosnego życia boretów na najwyższych elektach ciąg dalszy :) ☐

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Tekken (seria)

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach:)

aktualnie męczy: Soul Calibur (DC), Mojib Ribbon (PS2)



O tym, że japońskie gry bywają bardzo specyficzne, wiecie zapewne doskonale. Od klasyki przeszły takie pozycje jak przeróżne symulatory (koparki, pociągu, rendki, rhamtka...), nikogo nie dziwią twory w rodzaju przygodówki opartej na znanym w Japonii animie o superbohaterze (synu łysego... własa) którego bronią są włosy w nosie. Częste od samych gier niekiedy są ich tytuły. Sami powiedzcie, czy nazwa opartej na anime przygodówki ZETTAI ZETSUME DENJARA SJIISAN NAKI NO JKKAI ZETTAI FUKUJUU BAIORENSU KOUCHO... WAGAHAI GA ICHIRAN ERAINJAI!!! nie brzmi słodko? A tytuł świetnej gry muzycznej - PICNI PICNI PITCH... PICHY PICNITTO LIVE STAKTI, bądź wspomnianego już wyżej RORORO RO BO ROBO OUGI R7 5 RAKURETSU NANAGE SHINKEN - czy nie przyciągają uwagi? Skoro już o japońszczyźnie mowa, warto wspomnieć o wydanym właśnie w Japonii PYUU TO FUKU! JAGUAR. RYO TO OERU! MEGANE KUN. To zręczniściówka KONAMI sprzedawana jest w zestawie ze specjalnymi okularami, które dzięki stereoskopii umożliwiają uzyskanie efektu trójwymiarowości. Ci to mają dobrze... w Europie na razie nawet E Reader'a ☐

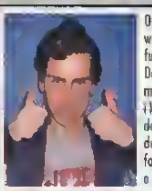
Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Tetris; serie: Worms, Driver, GTA

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: gł. sportowe

aktualnie męczy: PES3, Mario Kart:DD!!, Kirby's Air Ride, SC:PT



Oficjalnie skończone 25 lat. Rzecz sprowadza się głównie w środku tygodnia, w godzinach pracy, bo poza nimi oraz w weekendy liczba dalej oscyluje w okolicach 15. (...) Wyjaśniam: nie mam już nic wspólnego z LOL-em. Po zwolnieniu z funkcji z czy red. nacz. przestałem mieć jakiekolwiek wpływy na politykę (profil!) pisma, więc podziękowałem za współpracę. Decyzja nie ma nic wspólnego z PE - nie porzuca się czegoś, co się kocha. (...) Koniec też z zakupami na allegro.pl - przez moment tak się wkręciłem w licytowanie na aukcjach, że codziennie do domu zaczęły napływać różnego rodzaju przesyłki i koperty, tylko nie wiedziałem już nawet, co jest w środku. Po rozpakowaniu okazywało się, że kupiłem np. trzeci zestaw do czyszczenia płyt, dodatkowy tuzin rysików do palmtopa, setkę komiksów Gigant z Kaczorem Donaldem oraz maszynkę do usuwania włosów z nosa (produkcji rosyjskiej!). Do czego zmierzam... się tez gry. Tomu, szybko - wszystko nowe, w folii (...) No koniec pozdro dla kolesia ksywą Jarusiek, który od dwóch miesięcy truje mi tyłek na G-G, że założył się o jakąś flaszkę. Spróbuj nie wypić ze mnie zdrowia... ☐

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: piłkarskie serie KCET (KONAMI): ISS, PES

Myszaq

szybyszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Splinter Cell: PT, F. Siren, The Suffering, Ninja G.



Czy w kwietniu to są święta? Nie, tak - Wielkanocne, a nie Bożonarodzeniowe! Producenci gier chyba je ze sobą pomylili, bo dużych tytułów jest jak na Gwiazdkę. Można biegać Wężem, albo Rybakiem zeszczerzeć się w japońskiej skfedance, albo amerykańskiej musłorze, smigać telewizyjną parą Scully+Mulder, albo samurajem rodem z anime. Słowem, dzieje się. Nie spodziewałem się, że napiszę, ale bardziej niż na nowego SILENT HILL czekam na RE4. Po szczegóły odsyłam do zapowiedzi. Co tam jeszcze? Buki sobie wkalkulem jak Targun i normalnie w sklepie słyszałem dwa głosy: "Za**** czekolady i w nogi" oraz "wykup cukier. Balcerowicz musi odejść". Pytanie miesiąca: który to był ten dobry i czy już mam się trzymać? Ludzie, nie wykupujcie cukru, bo nam zaczną inne świństwo do benzyny dosypywać! A w TV Wiśniewski straszy z Lepperem. Ten gościu z czerwonymi włosami powiedział, że jak ten z czerwoną twarzą obejmie władzę, to on wyjeżdża z kraju. Gdzie mam iść, by na niego zagłosować? Chociaż może nie, bo cyrk byłby jeszcze większy niż jest. Czy "szatenista" podaje kurtki w szatni? Czy HIV przenosi się przez seks przez Internet (HIV - wasz coś?) (NIV. je raczego nie wzięłam!)? Hmm. ☐

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: serie Silent Hill (ok. 80 godz.), wypełnianie PIT-ów (ok. 84 godz.)

Gra idealna... Czy gra na "10" ?

Na temat obiektywności i mierodajnośći ocen pisaliśmy już wiele Kilka lat temu dokładnie w 37 numerze PSX EXTREME pojawił się felieton pt "Recenzent doskonały" autorstwe HIV'e i mojego w którym omowiliśmy dogłębnie to zagadnienie Pedło tam kilka fundamentalnych stwierdzeń które chciałbym tu przytoczyć

■ Miarodajność ocen to kwestie względna I gdyby tak dobrze się zastanowić recenzja nie powinne zostać uposażona w "ocenlaczkę" stosownie do utartych kanonów przystosowaną Ocenę powinien wyciągnąć nie kto inny, jak sam Czytelnik, zaś w kwestii recenzenta powinno lezec jak najbardziej obrazowe opisanie tego, co przezył szarpiąc w dany tytuł."

■ Skrajnym rozwiązaniem jest zrezygnowanie z jekiejkolwiek formy oceniania gier w postaci liczbowej a jedynie samą treścią recenzji Zmusza to Czytelnika do przeczytania całej zawertości magazynu i wyłowienia odpowiednich wniosków Spore część Czytelników-Graczy jest jednak zbyt leniwa, aby przysteć na tekie rozwiązanie dodatkowo nalezy pamiętać ze męczyzni są wzrokowcami, e nic nie przamawia do nich bardziej, niż jedna duze ocena danej gry '

■ () ocena przyznana grze zależy w dużej mierze od konkretnego recenzenta Starzy wyjadacze z pewnością rozróżniają konkretnych zg(Red)ów już nie tylko po facjatach, ale nawet po sposobie wyławlenia się Ważne jest to aby identyfikować się z konkretnym recenzentem, zacząć myśleć tak jak on ew starać się go zrozumieć eby w pełni skumać ile rzeczywiście warta jest przyznane przez niego ocena '

■ "Nasza oceniaczka jest bardzo rozbudowene, poza tym zawiere oceny innych recenzentów, niekoniecznie specjalizujących się, czy nawet znających się na temecie w stopniu wystarczającym. W ten oto sposób Czytelnik otrzymuje szeroki wachlarz ocen i jest w stanie orzec, czy recenzent sprawiedliwie ocenił daną gre, ew ślepo ufeć swojemu autorytetowi w tej dziedzinie Do tego dochodzi dodatkowa ocena "3 grosze", w której drugi recenzent, najczęściej zainteresowany tematem wyraża swoje zdenie

■ "Ponadczasowość oceny to sprawa nie tyle dyskusyjne co wręcz nieosiągalna do zrealizowania Dlaczego ocena gry nie jest ponadczasowa? Ano z tego prostego powodu ze gry nie są ponedczasowe, a jedynie mogą budzic sentyment Taki stan rzeczy można zwalić na to, iz postęp technologiczny Idzie w bardzo szybkim tempie Kazda nowe platforma daje programistom nowe możliwości, które ci z mniejszym lub większym powodzeniem przekładają na rajcowność '

■ "Jak oceniać sequele? Jakie krytena przyjąć dla ponownie zaadoptowanych tytułów, które przowaznie przynoszą z sobą nowe rozwiązania nie zawsze jednak słuszne? Widzę dwa konkretne rozwiązenia, przy czym recenzent MUSI wyraźnie zaznaczyć w tekście, z którego korzysta A mianowicie a) ocena sequela pod kątem zmian względem pierwowzoru, b) podejście do sequele jako do nowej kolejnej pozycji Ja, oceniając GRAN TURISMO 3, skorzystałem z pierwszego modelu co niektórzy Czytelnicy mają mi za złe () Nie zagłębiając się w szczegóły TEKKEN TAG T jako gra zasługuje na taką ocenę, jednak gdyby upreć się przy zastosowanlu modału "e" to sprawa wydaje się być dyskusyjna '

Wielu Czytalnikow zarzuca nem progremowe zanizanie ocen w górnej granicy skali - a dokładnie to w samym jej ekstremum (co za ironia, biorąc pod uwagę tytuł magazynu) Muszę tu obalic stale pojewiający się zarzut że nasza ocena "10" jest zerezerwowana dla gry idealnej o definicji której mozna by długo dyskutoweć e wnioski będą pewnie i tak utopijne (takiej gry nie ma i nie będzie) Pojęcie gry idealnej mozne jednak spłycić do następujące) formuły, która zresztą okresta w naszej redakcji gre "na dziasięć" Oto przyjęta definicje (w skrócie) ' najlepszej w swoim gatunku baz jakichkolwiek poważnych wad czy błędow i na tyle uniwersalne żeby większosc Graczy mogła się przy niej dobrze bawić Powinna zawierać jakieś oryginalne/przełomowe rozwiązania, jednak jako całość niekoniecznie musi być przełomowe Gra taka musi spełniać wszystkie standardy (najlepiej w ich górnej granicy) w zakresie poszczególnych składowych oprawa A/V, interfejs sterowanie Loedingi itd Dodatkowo jej ukończenie powinno zajmoweć co najmniej kilkanaście godzin zachęcając do ponownego jej przejścia celem zdobycie dodatkowych "bonusów" (tryby gry, bronie stroje, lokacje) uatrakcyjniających zebawę Tryb gry wieloosobowej (on-line Split Screen) jest mile widziany"

Za miesiąc wyjaśnię działającą w naszej Redakcji procedurę przyznawenia ocen w zakresie "9+" - "10", omówię kilka zasadniczych problemów i, co pewnie najbardziej Was zainteresuje, wyprostuję oceny dwóch tytułów, a w zasadzie jednego Na razie mozecie tylko snuć domysły Pewnie się zdziwicie a może wcale nie W kazdym razie, w czerwcowym numerze nie zapomnijcie rzucić okiem ne tę stronę □ [ściera]

Play

playman@psxextreme.pl

dziedzina: praktycznie wszystkie

aktualnie męczy: Pro Evolution Soccer 3 w wersji "live"



Już po "końcówce", a ja nie napisałem jeszcze "Hyde Parku". Fajnie, nie? Otóż nie, bo no gwelt musze wysłać ten tekst! (...) Właśnie wlizłolem opis na G-G Sdory: "**** moją zonkę" [S. kapusta wredny, oczurowelem CI to]. Sik, będą mnie Ścurwiętka! (...) Kolejny wypad na miasto z dyktafonem w kopie zakończony. Jeżeli macie jakieś propozycje, pomysły będę życzenia co do rubryki "Z komara..." - walcie jak w dym mailowi będzie no koma (502169517) [S. odwazne posunięcia] (H. moja jakiś przystojniak do niego "kolnie"). (...) Przyznam się bez bicia, że w tym miesiącu byłem niemal grzywym obstyngentem, a wszystko to za sprawą zbliżającego się czasu egzaminów i wotiacji z Angelą (bazinacki Aniołku!) Tymczasem apeluje do Was: odłóżcie pady chociaż na chwilę i wyskoczcie ze swojego ezylu [S. brodzisz]- kolatki zaczynają powoli zrzucać ubranie! Z racji na fakt, że jest coraz mniej od czasu do czasu wyskakuję z Blacjem na basko, aby pograc w PES-a w wersji "live"! I powiem jedno: nie chcielibyście zobaczyć go w akcji, huehue! (...) Greetz goes to całej piłkarskiej ekipy: Cinek Bambo Luuk Khriss i Biggoz. Tedek, foki dla Giebla leniu śmierdzący! (...) Koniec NP-ki, mission accomplished - Playman wins! [S. się okaze] (H. Amen)

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Tekken 3, seria ISS'a/PES'a

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: rolowane plejowe gumy

aktualnie męczy: Baldur's Gate: DA2, Beyond Good & Evil



It is done. Wreszcie nie muszę się męczyć na kwiatowym madomie gdyż cywilizacja w postaci osiedlowego LAN-u wkroczyła w końcu do mojego bloku Byłby czas, bo jak w końcu wyladuję w Europie jednostego FINALu, to będę mógł przynajmniej zachować ciągłość serii:). Wreszcie też ubarłem trzecią część "Matrixa"... i nie rozumiem, dlaczego zdaniem niektórych nie dorównuje ona pierwszej odsłonie. Dla mnie cała ta trylogia (plus "Animatrix" i gra) porównywalna jest z "Władcą Pierścieni" w wersji Jacksona - i nie chodzi mi wyłącznie o efekty specjalne. Z innej beczki - ostatnio na G-G złapał mnie jakiś kolaś z Libanu (pozdro!) i muszę byc dla niego miły, bo mi jeszcze przyśle porzkę z bombą:). Podobno w Libanie "piraty" są sprzedawane oficjalnie czyli tak jak to było za dawnych czasów w Polsce Ech, nostalgia, nostalgia ale o LAN se (i nie tylko) to wtedy jedynie mógłbym pomarzyć A na razie marzę o lepszej pogodzie, bo mnie to wiosenne zmiany wkurzać zaczynają Na i mogłyby zarzęc wychodzić jakies sensowne eRPeGi e nie FINALa nośladujące DIABLO No i przy okazji Wesołych Poświąt oraz mniej śleści zbuków □

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: UFO (seria), Brigandine

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: świętowanie czegokolwiek i podbijanie Chin

aktualnie męczy: 007 EON, Sengoku Musou, ROTK IX, VF4: EVO



Oj, wiosenka daje rade aż miło: nestrój śpiewny, w sam raz do pisania, rozbijkowania i płatnia figli - np. pomaganie staruszkom w robieniu zakupów (polecam dokładanie cichaczem dodatkowych towarów do wózków). Z kotiuszkim błyskiem w oku zdążyłem już uprzedzić swoją kobietę, "żeby mi tylko nie wywoływali skandali"... I tak na wstępie od razu wyjaśnię. NAMCO VS CAPCOM z ostatniego "Kącika bijatyk" był żartem prima-aprilisowym, więc niech co niektórzy zaprzestaną podsyłania SMS-ów/maili o zamówienie tej tytuł. A przy okazji, "jak zdobyć doktora Boskonowicza w TK3? Please! Zadzwoń pod xxx do xxx. Czekam!" Wyjaśnię więc pewną kwestię: nie mamy telefonów służbowych, jeno prywatne - redakcje nie zwrocą nam pieniędzy za rozmowy/SMS-y. Dlatego też nie odpowiadamy na zdecydowaną większość SMS-ów - chyba że mamy wyjątkowy humor. Jak ktoś ma jakieś pytanie, niech dzwoni tudzież śle maila. () UWAGA startuje projekt polskiej strony WWW traktującej o tematyce "Romance of Three Kingdoms"! Sam postaram się też wnieść swój wkład a zainteresowanych współpracą odsyłam do pomysłodawcy: killec-san@go2.pl [...] Po co hip-hopowiec idzie do lasu? Pozomki:) □

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Sensible Soccer, Tekken 2/3, Civilization 1/2, ROTK 7/8

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gnioty i fotografia użytkowa

aktualnie męczy: Densha de GO! Professional 2, GTA:VC



Wielkanoc, czas zadumy, prezentów od "zajączka" i żarcia, z którym nie będzie chyba problemu. Na balkonie stoi garnicc bigosu a fakt, że leży on tam od Sylwestra, nie stanowi problemu. Z jajkami też nie najgorzej - były już granatowe, fioletowe, by przez tworzywo zieleń przejść w pomarańcze i żółcie (przy tej okazji serdeczne pozdrowienia małżonka:). Co do palmy, to nie będę się wypowiadać (nie żeby mi odbiło, po prostu kot ją zeżarł). (...) Nie bardzo się chyba znam na "strasznym" kinie - wnioskuję to po seansie "Dark Water", który to według Kita z Top-chena jest najstraszniejszym filmem w historii strasznych filmów. I co? Nic - czuwał się nie zamąpokoiłem w trakcie seansu. Zło to film podzielał estro na moją "długą połowę" mimo tego, ze 3/4 filmu spędziłe on z głową pod poduszką. Biedaczka boi się teraz chodzić w nocy do łazienki z uwagi na możliwe ataki brudnej wody z muszli (...) Niech się święci i moje! Nie to jesteśmy w Unii (uwaga: tekst pisany przed wstąpieniem - więc jeśli jakimś trafem nie wstąpimy, to sanki za zmyłkę) () Pozdrowienia dla wszystkich "komunistów" rodzimy z daleko i blisko. Lecę. Pyrsk ludkowne □

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: serie ISS/PES, Densha de GO! Professional

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: horrorki podnoszące ciśnienie w pompce

aktualnie męczy: The Suffering, Siren, Breakdown



Słoneczko za oknem i jakoś człowiekowi tak nie duszy. Chce się psocić, fałszować gdzie się da, poznawać nowych ludzi i odnowić stare kontakty. Z pozytywnych rzeczy ostatniego miesiąca wspomnę chodzy o szalonym wypadzie do jaworznickiej "świętynii jazdy", czyli klubu "Kanty", oraz obfitującym w różne zdarzenia i niespodzianki wyjeździe do Łodzi w gościnę do dwóch cudownych siostrzyczek. Kinia, Ania - całuję Was namiętnie w te urocze liczi. Trudno też obejść się bez grania - w związku z wiosennym ożywieniem zaczęłam kariowac dalej MORROWINDa, a wieczorami zagłębiać w świat THE SUFFERING. Pacet jak to pacet - padł tym razem na amen i szarpnąłem się na nowe część. Potrzę właśnie na jego obudowę w kolorach GC i zastanawiam się czy na tym w ogóle da się grać. Matka chyba jest pacencjentem bo zafascynował ją sterowany integralną częś Windowsa pasyns - układa karty z taką pasją, że pezionem vlocky deklasuje moje wyczyny w DDR! (...) Kobiety to paskudna zazdrośnice - pierwszej nocy po moim powrocie z Łodzi obudziłem się w mokrej pościeli. Nie były to zmazy nocne, ale zemsta mojej Suni, której najwyraźniej nie spodobał się przywieziony z Łodzi zapach dwóch "goniących się" katów. Oleła mnie - dosłownie)□

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: ponad 300 godzin przy Xenogears i Final Fantasy VI

M@jk

primo119@o2.pl

dziedzina: arcade

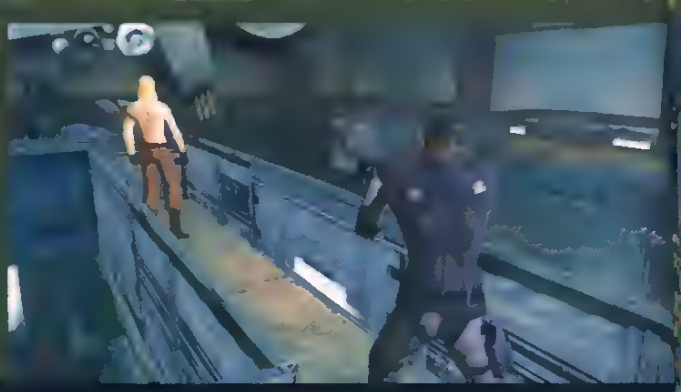
aktualnie męczy: Castle Of Shikigami 2, Splinter C.: PT, S.Mario Sunshine



Ninja Gaiden odeszła w zapomnienie, po zaliczeniu jej na very hard i zdobyciu dark dragon blade opanowało mnie dziwne uczucie niechęci do reszty gier. Tytuł wywarł na mnie tak ogromne wrażenie iż reszta obecnych gier wydawała mi się brzydka i niedopracowana, na szczęście z letargu wybudził mnie kolejny bicior na eXo - nowy Splinter Cell. Mieto rewolucja wydarzyła się za to w świecie DC - dla grona amatorskich konsol debiutuje Neo-Geo CD, a co ze tym idzie naraszcie można zagrać sobie w obie części wyginionego Metal Slugo na kultowym makeronie(za miesiąc wkrótce szczegółów). Ostatnio niezwykle zżewsko miło miejsce w Poznaniu, mecz Lech - Legia przyciągnął ponad 27 tys. widzów, zupełnie terrorzyści z "alkinidy" pluły sobie teraz w brodę, tyle ludzi w jednym miejscu w lotnisko było tuż obok ! <spam Sprzedam FF Crystal Chronicles/Kupię MGS Twin Snakes - oferty na mail> Tym razem bez pozdrowień tylko wielkie THX lea w stronę Wojtecha M. z Łodzi za co? on już dobrze wie za ro... Na koniec ostrzeżenie. Forbidden Siren to gra tylko dla ludzi o "mocarnych nerwach" wspomnisze moje słowa gdy będziesze powtarzać kilka razy to samą misję. Ok zbierem się pocwiczyr trochę do mistrzestw w PES a (gdy to czytuce jest już po zawodach) □

Z jaką grą spędziłeś łącznie najwięcej czasu?: Soul Calibur (licznik godzin się zablokował :) FFX (ok. 100 godz.)





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

?elbirret tnafnE

Dojne krowy eksploatuja się dopóki cycki im nie zwiotczeją, totez METAL GEAR SOLID. THE TWIN SNAKES nie jest zapewne ostatnim sikiem mleka do metalowego wiadra. Ale, na Teutatesa, więcej takich sików! Ten tytuł to swoisty powrót do źródeł, do czasów kiedy Gracze dopiero odkrywali moc drzemiącą w szarej konsoli, a MGS jawił się jako Mojzesz uderzający laską w skałę. Cokolwiek znaczy to ostatnie.

Graficy z SILICON KNIGHTS wycisnęli z GameCube'a soki, ale nie wmówią mi, ze nie dałoby się wycisnąć jeszcze więcej. Zwłaszcza ze oprawe wizualna nie jest jakims cudownym sposobem przeniesione z PSX'e i dostosowana do dzisiejszych standardów, lecz kazdy polygon, nałozone nań tekstura, powstawały od nowa. I na pewno w pocie czoła - zimne i ponure lokacje bazy na Shadow Moses robią wrazenie. Z perwersyjnym dreszczem w nadgarstkach macałem kazdą ścianę, przyglądałem się przeciwnikom, chłonąc szczegóły i próbując zestawić je z oryginalnym, zapisanym w pamięci obrazem z pierwszego MGS-a. Snake juz z wyglądu prezentuje się jak "dog of war", atutem Meryl w końcu stała się kobiecość, a Mantis bez maski prezentuje się naprawdę ohydnie. Estetów mogą draznić "martwe" oczy i brak integracji ruchu warg z dialogami, za to newet oni pochylą czoła nad niektórymi efektami. By wspomnieć choćby delikatnie ulatniającą się spomiędzy warg parę, czy pomieszczenia wypełnione gazem, z falującym powietrzem i niemal namacalną "gęstością". Programiści spełnili swoje zadanie, ale powiedzmy sobie szczerze - gra wygląda gorzej niż MGS2. I to nie są wyłącznie subtelne niuanse. Różnice widać jak na dłoni, zwłaszcza w kwestii detali - tych jest w SONS OF LIBERTY znacznie więcej. Do tego często szarpie animacja, nawet pomimo faktu, ze procesor odciązono praktycznie rezygnując z systemu świetłocieni - co większym tanboyom polecam postrzelać w odbijającego pociski Ninja (istny slide show). Ne dodetek mem wrazenie, ze blur i filtry, którymi upstrzono animacje przerywnikowe, pełnią rolę "zamydlacza oczu" - gdyby nie one, scenki liczone takze przycinałyby bardziej niż kosiarka mojej cioci trawę.

Również w temacie oprawy audio programiści nie poszli na łatwiznę - dialogi nagrano od podstaw. Mimo upływu lat udało się zebrać większość starej ekipy dubbingującej pierwszego MGS-a, choć kilka zmian nastąpiło - niektóre postacie "mówią" teraz innymi głosami. Lalk raczej nie wyczai różnicy, ale maniakalny fan serii z uśmieszkiem znawcy będzie wychwytywał rozbieżności w barwie głosu czy akcencie. Prym tradycyjnie wiedzie David Hayter (znany tez jako "Podrapali Mi Struny"), ale reszta nie odstaje - w zasadzie trudno się przyczepić do któregokolwiek z aktorów. Dość niespodziewane roznice zaszły natomiast w oprawie muzycznej. Doznania słuchowe podczas niektórych przerywników i walk z bossami mogą niejednego zaskoczyć. Czego jednak nie jestem w stanie zrozumieć - i pewnie wielu fanów serii również, nie tylko ze względu na to, ze mieli niskie iQ w teście TVN-u i noszą biało-czerwone krawaty - to takt, iz w grze nie me pięknego "Enclosure"! Nostalgiczny motyw wyciskał łzy i wrzucał na twerz melancholijny wyraz, tymczasem w MGS: TTS usłyszeć go nie można.











SPOILERY

Niuanse i meandry

■ Podczas walki z nadzącym w czołgu Revanem, zamiast kluczyć między pociskami i wykorzystywać nierówności terenu, można wskoczyć do kanału naprzeciwko. Znacznie pomoga to w potyczce, która i tak nie należy do najtrudniejszych.

■ Wydłużono korytarz, w którym Snake toczył potyczkę ze Sniper Wolf. Przede wszystkim dlatego, że dzięki możliwości strzelania z widoku FPP z każdej spluwy, nasz bohater mógłby kropnąć blondynkę z Socoma zamiast ze snajperki

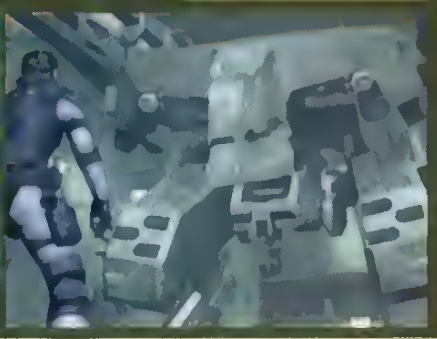
■ By zdobyc blachy (dog tags) Liquida, nie wystarczy go pokonac. Należy doprowadzić do tego, by zawisł rękoma na krawędzi mucha.

■ Jak zdradził Denis Dyack (szef SILICON KNIGHTS) w wywiadzie dla pisma EGM, istnieje zupełnie nowa metoda na ogrzewanie i oziębianie Pal Key. Znacznie szybsza i nie-backtrackingowa. Jaka? Tu Denis przestał sypać...

■ MGS:TS wydaje się łatwiejszy od MGS. Nie tylko w przypadku wspomnianego pojedynku z Ocelotem, ale na przestrzeni całej gry. Znacznie łatwiejsza wydaje się walka z Metal Gearem czy Liquidem. Na szczęście poziom Extreme nadal dostarcza łzie ekstremalnych emocji.







Kojima, wespół z guru NINTENDO, Shigeru Miyamoto - nie angażowali się w projekt bezpośrednio, jeno objęli stanowisko "wszystkowiedzących doradców". Developingiem zajęła się ekipa SILICON KNIGHTS, rzecz jasna pod ścisłym nadzorem KONAMI.

?"ekanS ,evisserpmI"

Ekipa bystrzaków z SILICON KNIGHTS, Hideo Kojima oraz Shigeru Miyamoto. Jeśli kojarzysz przynajmniej dwie nazwy własne w poprzednim zdaniu, to zapewne spodziewasz się, że w MGS: TTS będzie "cud, miód, orzeszki" w temacie bonusów, bajeranckich dodatków i "robiących" ukrytych opcji. W tym momencie na Twoje czoło powinien wstąpić pot, rumieniec winien zalać policzki, ewentualnie serce przestało pompować krew, bo niczego ciekawego w tym względzia nia doświadczysz. Z PSX'owej wersji mamy dwa zakończenia i bonusowe przedmioty (kombinezon Stealth, bandana i aparat). Z MGS2 natomiast dog tagi, czyli wojskowe blachy zabierane przeciwnikom, oraz - po ukończeniu gry - tryb Survival Boss (walka z bossami na czas) i możliwość ponownego obejrzenia liczonych w czasie rzeczywistym przerywników i rozmów przez Codec. Nie ma ani VR Missions, ani żadnego innego trybu. Szkoda. Są natomiast unikalne dla GaCka bajerki. W laboratorium Otacona nie stoi PSX, tylko GC, zaś na półce - figurki Mario i Yoshiego! Polecam strzelić doń, by obczaić fajny efekt. Natomiast w pokoju Mantisa wiszą portrety Kitamury, Kojimy oraz Denisa Dyacka (szefa SK). Do tego dochodzi kilka smaczków-niuansów (patrz ramka u góry).

> Snake już z wyglądu prezentuje się jak "dog of war", atutem Meryl w końcu stała się kobiecość, a Mantis bez maski prezentuje się naprawdę ohydnie...

"?meiecaiyzrp ainm zsawyzan ladan miktsyzsw myt oP"

Obcowanie z METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES można porównać do spotkania po latach z koleżanką z podstawówki. Nia dość, że wyrosła, wyładniała, nosi biustonosz, bat - coś nieoość nawet w nim ma, to jeszcze się maluje i nosi buty na obcasie! Gdy jednak zdjąć z niej "tapetę" i spiłować koturny, to pozostaje stara, dobra kumpela. Choć chwilę Ci zajmie, żeby znaleźć z nią wspólny język. By uciec się do zagadkowego szyfru: MGS: TTS to taki MGS, ale w MGS2. Przede wszystkim należy przyzwyczaić się do zasadniczego ułatwienia - możliwości strzelania w widoku FPP z każdej broni, nie tylko snajperki i Stingera. Gdy w oczekiwaniu na GaCkowego Snake'a szarpałem w PSX'owy pierwowzór, bardzo mi brakowało prucia z perspektywy pierwszej osoby. Tu mam to dodatkowe uzasadnienie, bo wezwani na pomoc strażnicy nieraz chowają się za tarczami. Nowego charakteru nabrały tym samym potyczki z bossami, a walka z Ocelotem stała się - co akurat aż takie fajne nie jest - banalnie prosta.

Kolejnym patentem przeniesionym z MGS2 jest wieszanie się na barierkach. Już w jednej z pierwszych lokacji, w hangarze z czołgami, miałem problem żeby zejść po schodach unikając przy tym kamery. Wreszcie soczysty plask dłoni uderzającej o czoło sprawił, że zwyczajnie zeskoczyłem z rampy, nie wzbudzając przy tym niczyjej uwagi i choć motyw to raczej "odświętny", to jednak nadaje rozgrywce zupełnie nowego wymiaru. Podobnie zresztą jak ostrzeliwanie się zza węgła, czy poustawiane wszędzie szafki, z obowiązkowymi plakatami zdobiącymi ich drzwi. Przydatne tym bardziej (szafki, nia plakaty), za z zaalarmowaną hałasem czy znalezionymi zwłokami kompana ekipą nie warto stawać w szranki - pojawiają się znikąd i potrafią rozprawić się ze Sneke'iem w kilka chwil. Wspomnę jeszcze tylko o gazetach, którymi można zwabić strażników, oraz o pistolecie i snajperce na pociski usypiające, po czym wcisnę "Enter" i tym samym znajdziemy się w kolejnym akapicie, gdzie już tak miło nie będzia. .

Niestety, bardzo kiepsko sprawuje się GaCkowy pad. W szczególności analogowa gałka - zbyt czuła, a przez to mało precyzyjna. Listwy broni i ekwipunku wysuwa się za pomocą Triggerów, ale ich błyskawiczne wysuwanie i chowanie wymaga określonej siły nacisku. Wyliczonej zbyt precyzyjnie - w co bardziej gorączkowych momentach łatwo o "topę", a tym samym gustowny ekran z napisem "Game Over". Z kolei włączanie Codeca i mapy wymaga wciśnięcia dwóch przycisków naraz, co też nie jest pomysłem, który sprawi że Gracze będą ściągać majtki przez głowę. Ale to już wina bossów NINTENDO i ich braku znajomości tarminu "argonomia pada". Niech się walą.

"meicyż mynsaIw jyŻ"

Jeśli swojego czasu miałeś PSX'a, to zwyczajnia nia mogłeś nie zagrać w METAL GEAR SOLID. Tytuł wyznaczający kierunek, w którym podążały później trójwymiarowe skradanki. Pomijając gameplay i niesamowite na tamte czasy rozwiązania, gra powalała scenariuszem. Hideo Kojima, człowiek-instytucja w KONAMI mógł wreszcie spełnić swoja reżyserskie ambicja. Profesjonalny dubbing, filmowa ujęcia, niaspodziewane zwroty akcji - wszystko to



sprawiło, że mnóstwo ludzi gra w MGS-a do dzisiaj. A będzie grało jeszcze więcej - dzięki THE TWIN SNAKES, reinkarnacji PSX'owego szlagieru.

Kojima, wespół z guru NINTENDO, Shigeru Miyamoto - nie angażowali się w projekt bezpośrednio, jeno objęli stanowisko "wszystkowiedzących doradców". Developingiem zajęła się ekipa SILICON KNIGHTS, rzecz jasna pod ścisłym nadzorem KONAMI. Zadania nie mieli łatwego, bo przenosinom gry na nową platformę miało towarzyszyć zupełnie nowe aranżacja fabularnych przerywników. Fotel reżysera objął Ryuhei Kitamura i wypadł w tej roli znakomicie! Po raz pierwszy power ujęć czuć przy spotkaniu z Ninja. Jego potyczka ze Snake'iem z miejsca staje się jedną z najberdziej widowiskowych walk w historii gier wideo! A to tylko początek - Kitamura, wyraźnie zainspirowany "Matrixem", aplikuje Graczom cuda-wianki, lody na patyku i słodkie precelki. Niektóre ujęcia ocierają się o groteskę (na przykład spacer Snake'a po lecącej rakiecie), niemniej z większości bije potężna moc, i choćby dla nich warto po raz kolejny zagłębić się w historię rozgrywającą się na Shadow Moses. Oprócz tych stricte widowiskowych aspektów reżyserki, Kitamura zadbał też o poprawienie wpadek pierwowzoru - choćby kuśtykającego Otacona, który w oryginale doznał cudownego ozdrowienia, tymczasem w TTS kuleje przez całą grę.

A jeśli THE TWIN SNAKES będzie Twoim pierwszym spotkaniem z Liquidem, Ocelotem i Psycho Mantisem? W takim razie wiedzieć musisz, że masz do czynienia z jednym z najlepszych scenariuszów w grach wideo. Baza na rzeczonej wyspie zostaje opanowana przez grupę "Foxhound". Terroryści dają rządowi amerykańskiemu 24 godziny na spełnienie swoich żądań - w przeciwnym razie użyją broni nuklearnej. Zapobiec temu, a także odbić dwójkę zakładników, wysoko postawionych szych, ma Solid Snake. Szybko jednak podstawowe cele zostają zmienione, motywy terrorystów przetasowane, a i rząd amerykański okazuje się mieć na sumieniu więcej, niż tylko rozporek Billa Clintona...

Operacja plastyczna?



O ile od początku zapowiedzi MGS TS byłem za ideą odświeżania gier legend przez nadawanie im nowoczesnej oprawy, o tyle już w trakcie konkretnego szarpania trochę zwątpiłem... Bo mimo lepszych tekstur, od nowa opracowanych postaci i podciągnięcia kilku efektów (np. wody) mocno widać, że MGS nie przystoje do współczesnych standardów. Nie ma rozbudowanych terenów, pomieszczenia nie opływają w detale. Szkoda zatem, że Kojima nie pozwolił na przemodelowanie scenerii, ustrakcyjnienie ich pod względem designu. Wystorczyło chociaż dorzucić bardziej zaawansowane, dynamiczne oświetlenie, stojące w kątach maszyny, ruszające się płandeki czy zasłony. A tak niestety widać, że to środowisko z ubiegłej epoki. Z drugiej strony nadal gra się cudownie, przeniesienie ruchów z MGS2 udało się znakomicie, a filmowe wstawki zyskały nową reżyserię i wręcz "matrixowe" efekty [myg]

Ocena: 8









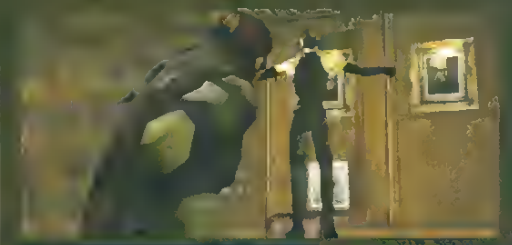
MGS: TTS to również intrygujące portrety psychologiczne postaci, które staną na drodze Snake'a. Bojowe "żołnierz wannabe" Meryl, miotający się między młotem a kowadłem putkownik Campbell, boheter tragiczny Ninja, wreszcie bossowie - pozornie bezwzględni, ale jednak ludzcy. Przerażyserowane scenki sprawiają, że ich sylwetki stają się głębsze, zyskują na emocjach.

Zmian w scenariuszu w porównaniu do pierwowzoru wprowadzono niewiele. Jeśli już, to przemodelowano niektóre zdanie (np. usunięto fragment mówiący o rasizmie zatorzyciela FBI, Edgara Hoovera), a także wzbogacono dialogi w przerywnikach. Bez zmian pozostawiono natomiast rozmowy przez Codec - wizerunki postaci są takie jak w oryginale. Przekształcono natomiast briefing, którego można wysłuchać w opcjach. Zamiast statycznych ujęć mamy kilka kamer do wyboru oraz dowolne zoomowanie obrazu - dzięki temu widać nie tylko Snake'a, ale również Campbella oraz Naomi. Jednocześnie ucięto rozważenia na temat tego, czy Solid siedzi na odprawie "na walete", czy w bokserkach - nie będę jednak epoilował, bo fanki Węża mi nie wybaczą:)

ecarwop adnegeL

Historię zatoczyła wielkie koło. Podobnie jak ta recenzja, napisana niejako "od końca", bo też kopnąłem konwencję w tyłek. Mam nadzieję, że dobrnąłeś do tego momentu, wszak musisz poznać... jej początek, ostatni - a jednak chronologicznie pierwszy - akapit. Pół dekady minęło, od kiedy Gracze po raz pierwszy wcielili się w "snejkowy" Sneaking Suit w 3D. Od tego momentu trzy litery składające się na kultowy skrót urosły do miana instytucji, symbolu gry wielkiej, dopracowanej, ale też kontrowersyjnej. W końcu i posiadacze GameCube'ów doczekali się przygód Solida wytłoczonych na maleńkich płytkach. "Rimejk" kultowej gry, wzbogacony najlepszymi elementami drugiej jej części - czy to mogło się nie udać? Pewnie, że mogło - jeśli w tym momencie dalej siedzisz, zamiast kroczyć dumnie z dwoma "stówkami" w kieszeni w kierunku sklepu, to albo przyczyniasz się do komercyjnej porażki KONAMI, albo... masz już ten tytuł na półce i ukradkiem ocierasz łzę po oglądanej kolejny raz scenie przedstawiającej śmierć... dobrze wiesz, kogo. A jeśli nie, przekonaj się sam. I dodaj do oceny pół "oczka". □





WERDYKT Kuba

KONAMI/SILICON KNIGHTS — SKRADANKA

8 8 7 8

8+

Powrót po latach w nowych szatach. Nadal warto zagrać? Warto? Nawet trzeba!

PLUSY	MINUSY
▲ rewelacyjna reżyseria cut-scenek	▼ animacje
▲ wersja deluxe pierwowzoru	▼ będą co będą odgrzewanka
	▼ brak przełącznika 50/60

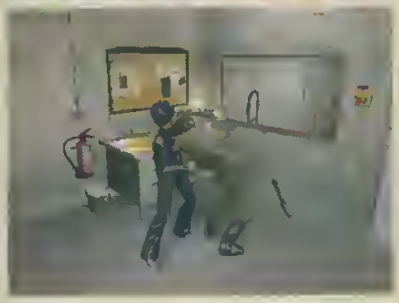
1 GRACZ, MEMORY 1 BL.

Dziękujemy firmie ŚWIAT NINTENDO za udostępnienie gry.

Piła

ALIAS





Akcje pokroju laseczki przyjmującej strzał "z bani", albo strażników odstawiających capoeirę wyglądają mało realistycznie, ale co tam... Grunt, że babeczka bierze worek sukienek, a o spluwach zapomina.



■ Gra opiera się na serialu o tym samym tytule, fabułę rzerpiąc z końca drugiej serii odcinkow. Aktorzy użyczyli twarzy, nagrali też dialogi. Syd to aczywiscie piękna Jennifer Garner, znana z "Pearl Harbor" czy "Daredevil". Niestety podczas samej gry średnia ją przypomina. Z serialu dawiesz się, że Syd pracowała dla terrarystów myśląc, że działa w tajnej komorce CIA, jej matka była agentką KGB, a narzeczony został zabity. Mozna abejrzec.

"Ala ma kota. A kot to idiota. Zamiast pić mleko jak kotu przystoi, on wciąz wódę i łajki, fejki i wodę ne okrągło łoi. Wciąz dziwki zaczepia, wciąz biega gdzieś w las. Dlatego Ali przydałby się As!". No i w ręce trafił mi własnie ow AliAs. Dokładniej to ALIAS i nie ma tu szkolnego elementarza, słodkiej Ali, eni psa. Jast za to komunikator do kontektów z bazą, Syd ponętnie zmieniająca ciuszki oraz benda oełow - czyli przeciwnicy. Zainteresowany?

Kupisz ALIAS i co? Będzie duzo widoku TPP, walki wręcz, postaci znanych z telewizyjnago serialu (w końcu na nim bazuje gra), no i oczywiście głównej bohaterki, pięknej agentki Sydney. Wprawdzie odwzorowano ją na Jennifer Garner, ale konsołowemu odpowiednikowi daleko do oryginału. Całość zakręci się wokół



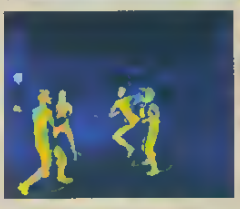
tajemniczego urządzenia do kontrolowenie umysłów, przykrywki CIA, ratowania współpracownika i ścigania bandziorów znanych z serialu (czarnoskóre Anna ne początek). Zaczniesz przebrany za kelnerkę w kasynie w MonteCarlo, w krótkiej spódniczce sprawdzając zewartość zamrażarki (pomyślano o wpływie temperatury na ciałko egentki). Poźniej wskoczysz w elegancką garsonkę, by przedostać się do muzaum w Arabii Saudyjskiej. Będzie ostro, bo sledząc jedną z postaci przemkniesz przez militerne fortyfikacje, a następnie przez obóz w ruinach starego miasta. Łopoczące dachy namiotów, noc, wiatr wzbijający obłoki piasku, a Ty w wojskowym kombinezonie i z chustą na głowie - od razu mówię, ze to jedna z bardziej klimetycznych sceneri. Chociaz szpital dla psychicznie chorych w Bukereszcie tez ma swoj urok. A dalej? A dalej będzie różnie, bo choć Syd załozy np



obcisły, czerwony strój, to doświadczysz tez kilku mniej ekscytujących zegreń. Jak chociażby dość sterylnych, mało ekomplikowenych wnętrz pomieszczeń. Przeciwników o niskim AI. Kamery utrudniającej rozgrywkę. Albo lekkiego dejavu.

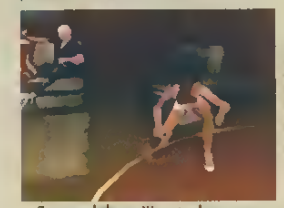
Obok ROGUE OPS czy ostatniego MISSION IMPOSSIBLE, ALIAS to bowiem kolejna skradanka inspirowana SPLINTER CELL. Tryby wizyjne (gogle termiczne, filtr rozbijający ciemność), otwieraniem zamków (kręcenie gałką), wspinanie się po rurach, gzymsach itp. - to wszystko jak żywo przypomina Fishera, szkoda tylko, ze w wydaniu o dwie klasy niżej. Projekty leveli atakują uproszczeniami, a animacja biegu czy wspinaczki Syd wypada po prostu topornie. Za to bitewny balet wychodzi jej zdecydowanie lepiej - przechwyty, kontry, czy rzuty wyglądają naprawdę efektownie. Babeczka schodzi z linii ciosu, wykręca dłon przeciwnika, wyrwe mu broń (np. kij od szczotki) i dobija nią, gdy ten pada. Albo w piruecie ląduje ze jego plecami, kopie w zgięcie kolana, sprowadza do parkietu i skręca kark. Wszystko w jednym płynnym ruchu! Wszelkiego rodzaju gwiazdy, wygięcia, tudzież obijania delikwentow o ściany również prezentują się ciekawie. Szkoda tylko, ze jakoś średnio się to czuje - za duzo tu przedefiniowanych serii, za duzo ingarencji konsoli, za duzo chaosu. Średnie modele oprychów, schematyczność ich działań oraz ta nieszczęsne kamera nie polepszają sprawy. Chociaz akcje z podnoszeniem wszelkiej dostępnej broni (od spluw, po zabytkowe włócznie czy łopatę) wypadają rajcownie. Tak samo jak nagle dzielący się obraz, wrzucający Ci dodatkowy widok np. na strażników przeszukujących korytarz, ewentualnie nową drogę wspineczki. Patent wprawdzie lekko zahacza o MGS, ale ma swoj charakter. Łamaniem kodów blokujących dostępu do komputerów (ciąg liter), czy przesuwanie stalowych obiektów przy pomocy elektromagnetycznego pistoletu również kierują ALIAS w bardziej indywidual-







■ Widać, ze agentka pięknoscią nie grzeszy, gdy kamera przypadkowa zbliży się da jej facjaty (zauważyliście podobienstwo do J. Roberts?)



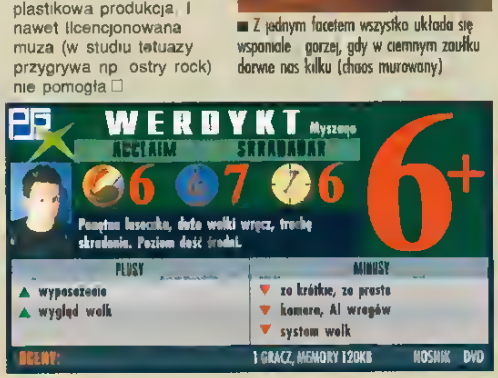
■ Zaoszczędzilismy Wam trudu sprawdzenia, czy w kompiet tego skąpego przebrania barmanki wchodzi rowniez bielizna



■ Z jednym facetem wszystko układa się wspaniale - gorzej, gdy w ciemnym zaułku dorwie nas kilku (chaos murowany).

ną stronę. Pytanie tylko - czy to wysterczyło?

Wprawdzie rozgrywka ma opierać się na cichej infiltracji, a jednek dano Ci wybór i... niestety bezpardonowe parcie naprzód, wyrywanie wrogom karabinow sprawdze się po prostu lepiej, niz mozolne przywieranie do ścien. A że konsole niespecjalnie karze za podnoszenie alarmów, totez większość Graczy na ogół podejmie otwartą walkę. Przez to jednak ALIAS staje się bardzo łetwym, niewymagającym wyzwaniem (do tego energia samoczynnie się odnawie). I krótkim, bo pękającym ponizej 8 godzin! Ot, kolejna, szybka, miejscami ciekawe, ale trochę zbyt plastikowa produkcja. I nawet licencjonowana muza (w studiu tatuazy przygrywa np. ostry rock) nie pomogła □







SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

To nie jest screen z gry!

Fisher wraca! Na rybach jednak nie był i bynajmniej nie będzie chociaż zaczyna od pasa w wodzie. Przed Tobą wysmienita, po brzegi wypełniona klimatem produkcja. Taka, w której nawet przykucnięcie w pogrążonym w mroku korytarzu budzi mrowienie palców. Barczysta postać, nowoczesny karabin na plecach i charakterystyczne, zielonkawe światełka wizjera. Po prostu czujesz się MOCNO. Powoli obserwujesz swoje ofiary... I teraz szybki niekonwencjonalny strzał. Bo mimo całej tej potęgi SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW nie jest dla mnie idealną skradanką. Nie jest wycinkiem miasta z GTA w którym miałbym przedostać się do określonej lokacji, swobodnie wybierając drogę - po dachach, będąc podczepionym pod jadący samochód, kanałami albo w przebraniu, wnętrzami budynków. Tym nowy SPLILNTER CELL nie jest. Czym jest? O tym postaram się powiedzieć w poniższych akapitach.



Z POWROTEM W BAGNO...

Scenariusz ponownie zahacza o niedaleką przyszłość (rok 2006) i fikcyjny, choć politycznie w miarę realny, konflikt. Jeden z indonezyjskich bojowników Suhadi Sedono przeprowadza szturm na amerykańską ambasadę we wschodnim Timorze, biorąc jeńców, w tym człowieka posiadającego informacja mające wpływ na całą militarną równowagę zachodniego świata. Fisher oczywiście wkracza tam pozostawiając niedojedzone śniadanie chcąc jak najszybciej dotrzeć do wspomnianego pracownika. A później zaczyna się już ostra karuzela. Niezwykle potężna broń biologiczna, ludzie, u których nie wiadomo co jest przykrywką a co realnie objętą stroną konfliktu, dotarcie do specjalnej próbki, kontrowersyjny rozkaz, który Sam może wypełnić, ale nie musi. I tak przez kilka (niestety znowu poniżej 10) stopniowo coraz dłuższych, coraz bardziej wymagających misji. Wszystko zaczyna się w bazie operacyjnej, gdzie na rozgrzewkę jesteś zmuszony... uwolnić się z kajdanek! Precyzyjne manipulowanie analogiem i zamek otwiera się z cichym zgrzytem. Ot taki minitrening. Ten bardziej poważny atakuje chwilę później - w początkowej sekcji pierwszej misji. Lambert (Twój szef) wrzuca Cię tutaj po pas w wodę, pozwalając wydostać się na drewniany pomost, przypominając, że cień jest Twoim najlepszym sprzymierzeńcem, bys za chwilę hasał na rozciągniętym kablu. Ot, witamy w znanym, choć odświeżonym terrorystycznym bagnie!

...NAPRADĘ GĘSTE I WCIĄGAJĄCE!

Zestaw akcji narzuca ostre tempo. Szybkie działania w Indonezji, rajd przez drewniane chaty ozdobione rupieciami i szeleszczącymi słomianymi zaluzjami, powolna przeprawa przez strumień pełen porastających go traw (uwaga na patrole z latarkami i spłoszone ptaki!), wreszcie skok przez mur i wspinaczka po budynku nad szalejącymi jęzorami ognia. A to zaledwie początek przed sprawdzeniem zdewastowanej stacji metra, ugaszeniem pożaru (świetny efekt rozproszonej wody) i wbiciem się do francuskich laboratoriów. Stąd już szybki przeskok na oś Paryż-Nicea, a dokładniej na dach pędzącego pociągu. Noc, przelatujące po bokach otoczenie, opór powietrza, wizg wagonów mijanych na przeciwnym torze - to naprawdę jest spektakularna podróż! Podróż, która wrzuci Cię w klimatyczne, wąskie uliczki i rzeźbione kościoły Jeruzalem, dżunglę, militarny obóz oraz narkotykowe fabryki Indonezji, a także bardziej nowoczesne zabudowania w USA. Jest gdzie się pojawić, co porobić i na co popatrzeć - zapewniam. Developer przygotował masę zadań. Od lekko autoironicznych pokroju krycia się w centrum ruchomego pola reflektorku (patrolujący okolice koło nosi noktowizor i na nic osłona cieni), czy zwisania z krawędzi pędzącego pociągu (trzeba uważać na okna i np. malującą się panienkę), aż po naprawdę poważne zadania typu wystrzelenie kamery z podsłuchem nagrywającym kod do drzwi.



Sam znów wchodzi w ciemne uliczki... I nie tylko. Tropikalne tereny otwarte, zdecydowanie warte są obejrzenia i to kilkukrotnego! To się nazywa odświeżyć design.





rozbrajania bomby, śledzenia określonej postaci czy wykrywania zakamuflowanych terrorystów Różnorodnosc i konsekwencja podejmowenych ruchów - na tym opiera się PANDORA TOMORROW.

A ruszać się Fisher potrafi jak nikt Cały zestaw likwidowania niebezpieczeństwa w postaci cywili, nierozgamiętych żołnierzy i ich równie nierozgamiętych psów znany z części pierwszej, powraca Kabal z kamerką wsuwany pod drzwi wytrych, linka z hakiem, prototypowe działko SC-20K wypluwające także pociski fokowe, elaktryczne, czy gazowe ładunki-pułapki Jest wszystko. Wprawdzie zabraklo jakiegos konkretnego, nowego sprzętu, za to Sam nauczył się trzech nowych ruchow Najbardziej przydatny to piruet, kiedy przylegając plecami do ściany chcesz bezszelestnie pokonać napotkaną w niej wyrwę i wylądowac po drugiej stronie (obrot a la ekipa SWAT) Od czasu do czasu przydaje się tez przechylenie na któreś kolano kiedy Sam tkwi w pozycji rozporowej między dwiema ścianami (skok, odbicie się od sciany i szpagat blokujący), co umozliwia mu dodatkowe wybicie i np dosięgnięcia rękami jakiejś krawędzi Split-jump który w pierwszym SC byl raczej efektownym dodatkiem, zyskał teraz praktyczne zastosowanie Netomiast takim właśnie widowiskowym bajerem jest prowadzenie ognia do góry nogami podczas zwisania z rury czy kable Warto zobaczyć ale ostrzał z jednej ręki zza rogu jest zdecydowanie bardziej uzyteczny

BUSZUJĄC W TRAWIE, ROZPYLAJĄC KOKĘ

Kiedy przedrzesz się przaz skąpaną w cieniach i pomaranczowej łunie wioskę, wydasz lekki odgłos zedowolenia. Kiedy po awakuacji z ambasady zobaczysz falującą toń morza szeroki horyzont i palmy rosnące po bokach, a wszystko przykryje płaszcz nocy rzucisz kilka slow, jakimi gimnazjalisci straszą swoich młodszych kolegów Kiedy jednak wpadniesz do indonezyjskiej dżungli, rozgarniając setki lisci na wielkim polu marihuany (dlaczego Sam nie wziął zapalniczki?), a później przyjdzie Ci się powoli przemykac przaz trawiaste pagórki, szukając w morzu zieleni linek z ładunkami, zakniesz długo i siarczyście - jak prawdziwy tacet z 'kulami" To po prostu jest piękne Falująca woda wygląda genialnie (o niebo lepiej niz w 'jedynce'), a tropikalna, bujna roślinnosć to kolejny, solidny krok w stronę fotorealizmu Oj, MGS3 będzie miał trudne zadanie

Wprawdzie grafa w drugim SC bazuje na starym silniku, tym niemniaj da się zauważyć ulepszenia. Fisher zyskał więcej polygonów (w lekko zielonkawym, maskującym kombinezonia wygląda kozacko) a otoczenie bogatszą liczbę efektow pokroju drgającego powietrza, ruchomych cieni smug światła czy luźno wiszących materiałów (plendeka przykrywająca kontener czy foliowe paski zasłaniające drzwi zachowują się rewelacyjnie) A co powiesz na obłoki kokainy walące pod sufit kiedy otworzysz ogień przy stolach do suszenia tego narkotyku? Piękną panoramę na dolinę ze śpiącym Jeruzalem? Bogato zdobione, podswietlone, niebieskie witraze? Jak dla mnia nie ma w tej chwili ładniejszej, bardziej sugestywnej gry akcji Tym bardziaj, ze odgłosy otoczenie (dzungla po prostu zyje a w Izraelu słychać rozmowy i delikatne przyspiewki w odpowiednim języku!) rozpisano nawat na unikalny system 7 1 (podkręcone Pro Logic II), co przy odpowiednim zestawia juz kompletnia zablara Cię w sam środak prowadzonej akcji Dodaj do tego basowy głos Fishara (ponownie Michael Ironside) a zrozumiesz, dlaczego warto biac do sklepu..., i to niekoniecznie kryjąc się w cieniu smietnika i wspinając na pobliski trzepak

ZESPOŁOWE POLOWANIE

Tryb multiplayar, rozgrywany przy pomocy Internetu (czy to przez darmowe linkowanie Xboxów za jego pomocą, czy płetny system Live!), to osobna histona Czterech bolkow tworzy tutaj dwie druzyny broniących konkretnych lokacji Najemników oraz bezszelestnie je infiltrujących Szpiegow Ci pierwsi, jako solidna zapora ogniowa, otrzymują sporej wielkosci giwary, widok FPP (niczym w rasowym shooterze tego typu) i kompletny brak przekradania się, akrobatycznych sztuczek Ot, twerdzi ochroniarze Ci drudzy z kolei, biorąc pod uwagę przywdziane kozackie czerne kombinezony i ogólny design "włamywaczy", smigają w trybie TPP (na wzór Fishera), nie dysponując ostrą amunicją (mają za to pociski elektromagnetyczne granaty dymne, opiłki metalu rozpylana w powietrzu itp) Potrafią natomiast wspinać się po linach, przemykać szybami wentylacyjnymi i w ogóle odstawiac cały ten balet na granicy cieni Ot, zwinni agenci Ala to nie wszystko Chłopaki dysponują taz charakterystycznymi dla wybranej druzyny trybami wizyjnymi O ile Szpiedzy mają noktowizory i gogla tarmiczne a la Sam, o tyle Najemnicy ich nie posiadają, bawiąc się za to wizją, wykrywającą wszelkie obiekty ruchome (czerwony filtr na cała otoczania i ramka zaznaczająca jego niestabilna elamenty), tudzież taką, która wskazuja na zmiany elektromagnetyczne zachodzące w środowisku (niebieski filtr) A używanie noktowizóra przez przeciwników jest właśnie jedną z takich zmian

Gra się wiec naprawdę ciekawie, bo stosowanie odpowiednich trybow to klucz do sukcesu

»

Po liftingu



W moim odczuciu nowy SPLINTER to usprawniona i bardziej dopracowana wersja "jedynki". Znakomicie wkomponowują się tu nowe ruchy Sama (fachowy "zwis" na rurze, przejscia między wnękami...), na twarzy widoczny jest również nowy, elegancki kamuflaż Ponownie efekty swietlne i wygląd lokacji wywarły na mnie piorunujące wrażenie A do tego wszystkiego swietny tryb Multiplayer (najemnicy kontra strażnicy!) Zabrakło za to systemu walki wręcz (toporne uderzenie z łokcia trochę psuje całokształt) i nieco większej swobody działania (ech, ta liniowosc). Jedno jest pewne to gra bezapelacyjnie rządzi w gatunku stealth-action (przynajmniej do czasu pojawienia się "złodzieja węży") [m@jk]

Ocena: 9+



■ Ochrona Cię namierzyła, ale kumpel ratuje Twój tyłek z opresji - i to w pięknym stylu



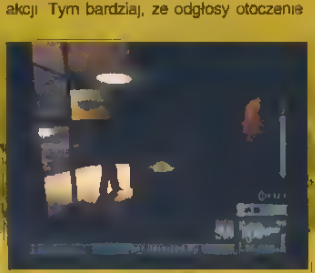
■ Tu jestes Najemnikiem. Szpieg zaszedł Twojego kompana od tyłu i używa go jako żywej tarczy Co zrobisz?

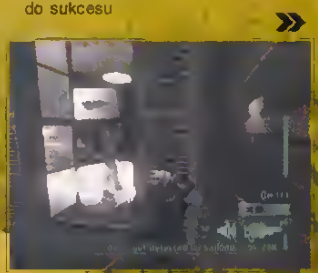


■ Niektorym szpiegom puszczają nerwy



■ Najemnik pieczołowicie szuka Szpiegów, podczas gdy Twój kompan przedziera się dachem To jest fot





■ Po prawej dwa screeny z tego samego miejsca ("normalny" i z noktowizorem) Takie ciemnosci panują w przeważającej części gry, więc przygotuj się na to



■ Początek gry i od razu developer moczy Ci cotę ubranie ...

Z jednej strony np łatwie jest włączyć sobie Najemnikiem latarkę, oświetlającą przedpole (łatwo wyczalć postac przyczejoną w cieniu), ale z drugiej strony slup swiatła z daleka zdradzi Twoją pozycję i tor ruchu Łapiesz? Coś ze coś Przekradanie się przez kolejne kompleksy (baza, jakieś dachy, hengar przemysłowy szpital itd) cholernie napine więc nerwy tek samo jak nerwowe przeczesywenie pomieszczen w celu zlokalizowenie intruze Wrzucenie trzech trybów modyfikujących tę rozgrywkę (Szpiedzy muszą dostać się do pojemników z wirusem i je zneutralizować Szpiedzy muszą dotrzeć do pojemników i założyć im kilkunastosekundowy hacking, będąc otwartym na atak Najemników, Szpiedzy muszą zgamąc wszystkie pojemniki i bezpiecznie je wyniesć a Najemnicy oprócz ostrzału mogą tez je im podbierać,) skutecznie dodało jej taktyki Wystawianie przeciwnikowi wabie w postaci majstrującego przy wirusie Szpiega podczas gdy drugi czai się w ciemnościach, gotowy zajść go od tyłu i założyć chwyt, stanowi tylko jedną z podstawowych akcji Pokonywanie klatki schodowej ile sił w nogach będąc Najemnikiem, bo Szpieg właśnie zwinnie wspiął się po linie, znikając w lufcie wentylacyjnym, czy tez odwrotnie - obserwowanie jak patrol dwóch bydlaków macha latarką pół metra od Twojej przyczajonej postaci, to motywy przy których poznasz różnicę między granlem w grę, a byciem w niej naprawdę! Ręce same zaczynają drgać Komunikecja głosowa przez headset'y (słuchawki i mikrofon) tylko potęguje doznania pozwalając planować naprawdę megaklimatyczne, filmowe akcje Multiplayer w PANDORA TOMORROW to element, który po prostu przyspawe Cię do Xboxa Ne stale!

ZABIJ KROLIKA. PODĄŻAJ ZA DEVELOPEREM!

Mimo swojego powera, gra jednak nie ustrzegła się wpadek Denaci nadal kurczowo trzymają broń, za nic nie chcąc się nią podzielic Do tego zwłoki rzucone na siebie dziwnie zaczynają wzajemnie się przenikać No i przydałoby się zdecydowanie bogatsze wyposazenie strazników w latarki, bo to element przez developera zaniedbany, a przeciez mocno podkręcający tempo (nie ma odpoczywania w mroku!) Wszystko to jednak drobnostki Gorzej jest natomiast z liniowością rozgrywki, która niestety nie została rozbita (co zaznaczyłem na wstępie recenzji) Owszem, zdarzają się sytuacje, że np do głównego holu mozna dojśc przez korytarz z zaczajonym strazniklem albo przez salę z zakładnikami, że szybko przebiegniesz po drewnianym pomoście albo powoli zaczniesz przekradać się pod nim, ze śmigniesz przylegając plecami do hangaru z samolotem albo skorzystasz z rur zawieszonych pod jego sufitem Pytanie tylko - czy to mozne nazwać szeroko rozbudowaną swobodą? Jak dla mnie - niekoniecznie

PANDORA TOMORROW to naprawdę potężny, zejmujący kompleks szpiegowski, ale cały czas wyraźnie widać po jakim sznurku ciągnie Cię developer Ba! Miejscami odniosłem tez wrazenie, ze wprawdzie ekipa z UBISOFT wykazała się sporą kreatywnością w projektowaniu leveli, ale jednak ta kreatywność zeistniała w obszarze pewnych ram, sterych przyzwyczajeń Bo czy początkowe przekradanie się przez drewnianą osadę w Indonezji nie przypomina trochę podobnych akcji z miasteczka Tibilisi (pierwszy SPLINTER CELL)? A efektowny, stosunkowo krótki, ograniczony pod względem srodowiska trzeci level (kiedys rurociąg na morzu Kaspijskim teraz pędzący pociąg)? Przemykanie nad głowami policjantow po dachach i rusztowaniach (kiedys w okolicach chińskiej ambasady teraz śmigając nad ulickzkami Jerozalem)? Nie zrozum mnie źle, to nic złego ot lekka inspiracje własnymi dokonaniami Warto ją jednak odnotować Z drugiej strony złozona wizyta w tropikach wszystkie te uwagi wesoło zbiera razem i rozjezdza walcem ..

WIELKI PREZENT I MAŁY PRZTYCZEK - PROSIMY PANIE GATESI

Bez dwoch zdań nowy SPLINTER CELL to produkcja spełniająca oczekiwania Developer odniósł się do uwag Graczy z całego świata (jest np nieco łatwiej - pojawiła się mozliwość trzykrotnego wzbudzania alarmu, kiedy to przeciwnicy są bardziej czujni i zaczynają nosić kamizelki, a później takze hełmy) podciągając takze stronę techniczną Jednak w przypadku trzeciej części jesli ma byc równie ostro, muszą zajść mocniejsze zmiany w sferze rozgrywki Nowe uzbrojenie? Na pewno Solidne rozbicie liniowości? Zdecydowanie Więcej misji (tryb fabularny pęka w 8-10 godzin)? Mam nadzieję, bo juz teraz UBISOFT mówi o wrzucaniu nowych scenariuszy na net A póki co ładować mi Fishera w ten cholerny busz Raz razl Xbox aż się o to prosi Aha! Warto zobaczyć PANDORA TOMORROW z jeszcze innego powodu - to jedyny tytuł wydany, póki co tylko na maszynkę Microsoftu (plus PC), gdzie w menu oraz w kilku scenkach pojewia się duzy napis SONY, odnoszący się do pokazywanego telefonu Zabawne

PS W lipcu mają pojawić się wersje na PS2 i GC

Gra ideał?



Prowie Nieco za krótka i mało innowacyjna (pakiet nowych, lepszych misji). Tyle "wad". Osobiście wolałbym nieco wyższy stopien trudności (więcej przeciwnikow z "lotarkami") oroz wyższe, w znaczeniu "nieprzewidywalne", AI przeciwnikow (dla zrekompensowania liniowosci gry), którzy MOMENTAMI zachowują się trochę sztampowo (jak roboty) Multiplayer to zupełnie inna bojka Kojarzy mi się z nawoczesną odmianą SPY VS SPY ("Psy vs Koty"); bardzo ciekawie zróżnicowano dwa obozy mało mobilne miski z pukawkami i z prymitywnymi systemami wykrywania przeciwniko kontra szpiedzy - bezbronni ale ruchliwi, wyposażeni w duza gadżetow starcia są iście filmowa, a klimat rodem z filmów szpiegowskich. Rewelacja! Warto podkreslic ciekawie zaprojektowane plansze i mnogość możliwych rozwiązan problemu - to jest to, czego brakuje wciąz trybowi fabularnemu [Ściera]

Ocena: 9

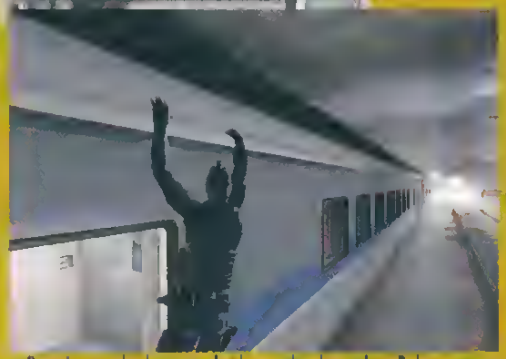








■ Przepraszamy za jakosc shotow, ale większość lokacji jest po prostu zaciemnionych i jedynym sposobem zobaczenia szczegółow jest użycie naktawizore "Niszczęśliwa" to gra, jeśli chodzi o pokazanie jej Czytelnikowi



■ Po pociągu przekradasz się na kazdy z mozliwych sposobow Pod waganami strzelają efektowne iskry, na dachach naprawdę ciężka ustac (o skoku nie mówiąc), a z baku uderza slup powietrza pchany przez mijony skład

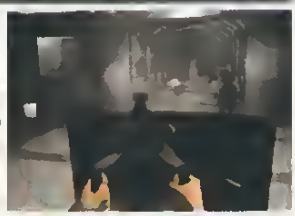


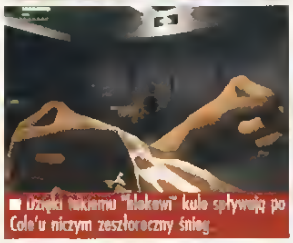
BREAKDOWN





Pojarzysz ten stan, gdy budzisz się rano z kacem w ryju? Wiesz, Twoja kobieta coś do Ciebie mówi, a Ty obracasz głowę w przeciwnym kierunku, aby nie zabić jej odorem. Najgorzej jest w przypadku, gdy przed snem spaliłeś kilka fajek lub wyżłopałeś piwo. Totalne kicha, nie? A co byś powiedział na sytuację, w której budzisz się z długiego snu, kompletnie nic nie pamiętając ze swojej przeszłości? To już byłby ZONK. Derrick Cole, główny bohater gry BREAKDOWN, ma takiego właśnie zonka. I jeszcze pół biedy, gdyby mu przyszło znaleźć pracę i oswajać się z ludźmi, którzy podają się za rodzinę... ale on jest człowiekiem władającym ponadludzkimi zdolnościami, które musi na nowo okiełznać. (...) Budzisz się w laboratorium, leżąc jak długi na pryczy. Łeb masz ciężki jak po przeimprezowanym weekendzie poprawionym 3-dniowym afterkiem. Komitet powitalny - naukowcy. Coś tam gadają, próbując Cię pocieszyć, ale szybko dostają po kulce w łeb od komandosów, którzy wpadają do pomieszczenia jak błyskawica. Rozeznanie sytuacji, chwila zastanowienia, po czym dowódca oddziału wydaje rozkaz, aby jeden z kolesiów pozbawił Cię życia. Nic z tego. Z teleportu wyskakuje ponętna laska, która w iście matrixowym stylu wykańcza żołnierzy. Krótka gadka, czas przystąpić do akcji.





■ Dzięki takiemu "blokowi" kule spływają po Cole'u niczym zeszłoroczny śnieg.

BREAKDOWN to w sumie typowe przygodówka FPP, osadzone w klimatach science-fiction. Zapomnij jednak o stacjach orbitalnych i podobnych pierdołach. Zamiast tego przygotuj się na eksplorację potężnych kompleksów biurowych, a zatem podobnych do siebie korytarzy, holów, hangarów. Otwarta przestrzeń - jak najbardziej, jednak na drugim planie. Cyborgi określane jako T'Lan próbują przejąć kontrole nad światem. Niby nic wielkiego, a jednak potrafią zajść za skórę. Szczególnie w początkowej fazie zabawy, gdy Cole nie jest świadom potencjału nadprzyrodzonych sił, które weń drzemią. Musi uciekać przed cyborgami, stronić od ich ataków. A że mają chamra w łapach - każdy kontakt z ich członkami kończy się nieprzyjemnie, np. spłynięciem po ścianie. Sytuacje zmienia się diametralnie wraz z powracającymi mocami - skuteczne blokowanie ataków i wyprowadzenie swoich. Cyborgi można masakrować pakując w ich mordy wymyślne combosy. W tym temacie developer odrobił pracę domową. Wydawać by się mogło, że zaimplementowano jedynie kilka kombinacji na krzyż, co jasno wynika z treningu, jednak wściekły Gracz szybko się połapie, za mając podstawy - może wyłapać wiele kombinacji. Do egzekwowania wszelkich uderzeń i rzutów zaprzęgnięto obie gałki oraz Tnggery xboxowego pada. Uppercut, sprowadzenie do parteru i kopniak równający z ziemią. Traumatyczne doświadczenie - tym bardziej że Cole wkłada w ciosy spore pokłady siły, podkreślając to zamaszystymi ruchami. Nie zabrakło również zabawek strzelających, które można zabierać poległym w boju żołnierzom (ponadto wyrzutnia rakiet, granaty, a nawet laser eksterminujący T'Lany). I tu mała dygresja. Otóż strony konfliktu są 3. Ty, komandosi oraz cyborgi. Nieraz bywa tak, że wpadasz na miejsce jatki niczym między wódkę a zakąskę: komandosi próbują się rozprawić z cyborgami. Podjeżdżasz do cyborga z łaziłem, poprawiasz obrotowym łokciem powalając go na glebę, a komandos do Ciebie grzeje z karabinu. "Szczwane bestie" - można pomyśleć. Niestety, nic z tych rzeczy. Wprawdzie przeciwnicy wykazują skłonności np. do korzystania z naturalnych osłon terenu, ostrzeliwując się zza węgła, lecz generalnie daleko im choćby do alienów z HALO. Szczególnie widoczne jest to w momentach, gdy atakuje Cię kilku oprychów naraz (panuje chaos). Sporą bolączkę stanowi również system namierzania obiektów, zarówno w trakcie walki wręcz, jak i grzanie z broni. Cole się gubi, ze nie wspomnę o przyjmowaniu szlagów idących z boku. Szczyt nieporozumienia stanowi zaś bajer z osłanianiem się przed kulami: koleś krzyżuje ręce i niczym Neo zlewa pociski. Fajnie. Problem w tym, iż aby tego dokonać, należy wcisnąć i trzymać lewą gałkę analogową i w takiej pozycji kierować postacią, co samo w sobie nie jest wygodne, a jeśli jeszcze przez przypadek puścisz gałkę, nie daj Boże mając w dłoni granat... I pusty magazynek w dodatku stojąc obok dystrybutora z życiodajnymi napojami. Po kolei. Jeśli tak się stanie, to wyjmiesz broń, przeładujesz magazynek (czas...) wciśniesz w automacie stosowny przycisk (czas...), sięgniesz po wyplutą puszkę i spożyjesz napój (czas...). A przeciwnik zdąży w tym okresie czasu wpakować w Ciebie 789 magazynków ołowiu lub zatłuc gołymi łapami. Wiem, przesadziłem opisując tak fatalną sytuację, ale do podobnych dochodzi często w wirze walki.

BREAKDOWN jest tytułem liniowym do bólu. Nic nie można załatwić wg własnego widzimisię. Przykładowo nie opuścisz labiryntu płonących korytarzy dopóty dopóki nie znajdziesz maski gazowej chroniącej przed zaczadzeniem, nie uruchomisz działka laserowego, jeśli nie przyniesiesz doń baterii. Co zaś



Mafia

■ Producent Gathering
■ Grafika/Dźwięk 7/8
▲ Plusy lekki tuning oprawy, ... szybsze loadingi
▼ Minusy wciąż mocno zarywa
Ocena 8-

Hasło zastosowane w przypadku wersji PS2 - "pod zadnym pozorem nie oglądaj oryginału z PC, a będzie Ci się grało przyjemnie" niestety obowiązuje także i dla MAFII wydanej no Xboxa. Takie są fakty. Port na maszynkę Gatesa miał w pełni przenosić poziom detali, jakość tekstur i masę efektów graficznych znanych z blaszaka. Miał, bowiem nadal większe budynki dorysowują się znienacka, animacja spada przy zaawansowanych pościgach, a postacie obdarzono nieruchomymi oczami. Brakuje nawet krwi wlącej na glebę podczas strzelanin! Na szczęście w stosunku do PS2 zagęszczono lekko ruch uliczny, środowisko choć bez specjalnej ilości detali przedstawiono jednak w wyższej rozdzielce, a efekty pokroju świateł padających na asfalt wyglądają sugestywniej. Skrócono też niemiłosiernie długie Loadingi (jest wporzo), choć nadal występują podczas jazd z jednej sekcji Lost Heaven do drugiej. Poszczególne misje uderzają więc znanym już, filmowym klimatem, a bieganie Tommym przynosi sporo ciekawych akcji (mniejsze przyciski pada - biały i czarny - pomagają w namierzaniu wrogów). Wciągająca produkcja, ale oprawa... poniżej next-genowych standardów, o półce z GTA nie wspominając. [myszaq]

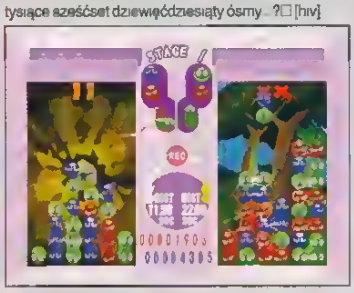


Puyo Pop Fever

■ Producent Sega/Sonic Team
■ Grafika/Dźwięk 6/7
▲ Plusy ładne, kolarowe, dla każdego
▼ Minusy to samo po raz 2697-y
Ocena 6+

Oto dwa tysiące sześćset dziewięćdziesiąty siódmy klon wlekowego DR MARIO. A może dwa tysiące sześćset dziewięćdziesiąty ósmy? Hm, niewazne. Wazne jest jednak to, ze gra nie wnosi nic nowego do segmentu "kulkowatych". Ot, spadają kolorowe dropsy, przełamujące się (tj. część po osadzeniu, może spaść na niższy poziom), aby wyparowywały trza ułożyć co najmniej 4 w zwartej grupie, do tego dochodzą łańcuchy oraz tytułowe FEVER - jeśli dobrze Ci idzie, masz możliwość zasmakowania rozwalania specjalnie przygotowanych łańcuchów. I tyle. Standardowo oprócz trybu dla pojedynczego Gracza, w którym należy stawać w szranki z kolejnymi zawodnikami kierowanymi przez "komputer", wypełniać powierzone zadania (np. stwórz 2 łańcuchy), ew. zagrać w Survival (do oporu), możliwe jest również zabawa na Split Screenie (esencja w grach tego typu, a to za sprawą przerzucania pomiędzy swoje "okienka" jałowych elementów, zaśmiecających obszar działania, czemu towarzyszą zazwyczaj wyszukane bluzgi).

Znak szczególny: nasycona cukierkowa wręcz grafika, oczkolwiek oszczędna w formie, pokraczne, budzące współczucie postacie. Infantylność do potęgi n-tej. Niewazna. Liczy się fakt, że to gra bardzo rodzinna, w której 5-letni wnuczek może wybić szczękę niedosłyszącej babci. Polecam, choć mnie już męczy maglowanie tego motywu po raz dwa tysiące sześćset dziewięćdziesiąty siódmy. A może dwa tysiące sześćset dziewięćdziesiąty ósmy...? [hiv]





Całkiem nowatorskie połączenie gry FPP, strzelanek z "celownikiem" (vide TIME CRISIS, również NAMCO) z damieszką bijatyki. Postawiono na spory realizm, tak aby Gracz mógł wczuć się "dobrnie" w rolę głównego bohatera. Odwzorowane są dosłownie wszystkie czynności wykonywane przez postać; widać nogi, ręce, a nawet "zwracanie pokarmu" (!). Fabuła jest zakręcona jak polska polityka. [m@jk]

Ocena: 8-

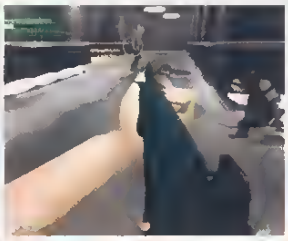


Propozycja dla ludzi lubiących się w klimatach sci-fi. Niestety graficznie odbiega znacznie od aktualnej czołówki gier, ale równoważy to dobrą grywalnością i motywami odwołującymi się do klasyki gatunku. Jest tu coś z ALIENS, HALF-LIFE'a i do tego ten innowacyjny system walki wręcz. [Mazzi]

Ocena: 7+







Koleś budzący się ze snu, amnezja, ratowanie świata... Pierwsza myśl: "Gdzie są kluczyki od mojego samochodu?! Hm... jakie kluczyki, od jakiego samochodu?".







▲ Takie patenty będą wkrótce na porządku dziennym w FPS-ach

◀ Oto jeden z przedstawicieli cyborgów - T'Lan Wielki, twardy, łysy . Nie, to nie to, o czym myślisz - po prostu cyborg.)

kompletnie dobije, to brak jakichkolwiek, choćby najdrobniejszych wskazówek, co robić, gdzie się udać. Kilkakrotnie przyciąłem się ne dobre i plułem sobie w brodę, ze nie czaję bazy () Nerzekam, narzekam _ ale przeciez BREAKDOWN to dobra gra! Co mnie w niej urzekło, to ciężki klimat na pograniczu dreszczowca. Ucieczka przed rzygającym rakietami helikopterem, spotkania z Solusem (boss. Kewal drania) psychodeliczne przebłyski pamięci, wyjęte jakby z Innej bajki projekcje umysłu Cole a (wyimeginowany świat), cyborgi wyskakujące "znikąd", przytłaczające otoczenie. No właśnie - otoczenie. W wersji demo zapowiadało się bardzo dobrze, natomiast pełne gra opiera się ne schematach no stop podobne lokacje przejścia, korytarze, wystrój wnętrz, kolorystyka. W ogóle wszystko jest ponure i przygnębiające. Jeśli od gier pragniesz "entertainmentu" w skondensowanej formie BREAKDOWN nie jest dla Ciebie. To gra dla tych maniakow, ktorzy cenią sobie porządną, poważną fabułę. Faktem jest, ze to kolejny scenesnusz, w ktorym ratujesz świet w skórze herosa i momentami chce się ziewać ale _ Przy okazji zapowiedzi podniecałem się faktem zobrazowanie wykonywanie przez bohetera wszelkich czynności, a raczej ruchów kamery. I jest faktem niepodważalnym, ze to w pewnym sensie fenomen, innowacje, aczkolwiek w pewnym momencie robi się człowiekowi źle na samą myśl, iz podniesienie jakiegokolwiek przedmiotu wiąze się z koniecznoscią schylenie, podniesienia popierdółki i przytrzymania na linii wzroku, po czym wetknięcia do kieszeni

Oprawa graficzne choć początkowo wydaje się być na poziomie tak z czasem męczy. Wspomniałem już o fatalnej kolorystyce oraz designie otoczenia, napomknę zatem o pozostałych aspektach. Animacja nie zachwyca płynnością (30 FPS-ów ale tez nie rwie), nie odnotowałem żadnych efektów specjalnych zaś tekstury cóż, gdyby NAMCO nie podpisało się pod tą grą, pewnie nigdy bym nie uwierzył, ze to gra spod Igły tej właśnie firmy. Niestety. Klimat wyśmienicie buduje muzyka. Nie, nie jest fenomenalna, za to konkretnie wali w czerep gdy zachodzi ku temu okazja (Dolby Digital 5.1). BREAKDOWN to tytuł ktorego nie mogę polecić "wszystkim jak leci". Jeśli juz proponuję sięgnąć po niego entuzjastom "przygodówek z zakręconą fabułą". Rzeczona gra ma chwile wzlotów i upadków, momentami zaskakuje wciągając jak cholera, aby przez moment mogło zawiać nudą. Oklepane schematy przeplatają się z ciekawymi patentami, zajmującymi, zaś poziom trudności został odpowiednio wyważony, dzięki czemu zaden Joś nie łyknie jej z rozpędu (ok. 8 godzin zabawy). Tu trza kminić, opracowywać strategie, momentami wykazać się zręcznoscią. W podsumowaniu mogę śmiało napisać, iz gra jest bardzo "japońska", zaadaptowana na rynek amerykański/europejski, a nie na odwrót □

PS. Alex, o której celowo nie wspomniałem, budzi instynkt ojcowski.)

WERDYKT NIVea

RAMCO PRZYGODOWA/STRZELARIRA

6 6 7 7

7+

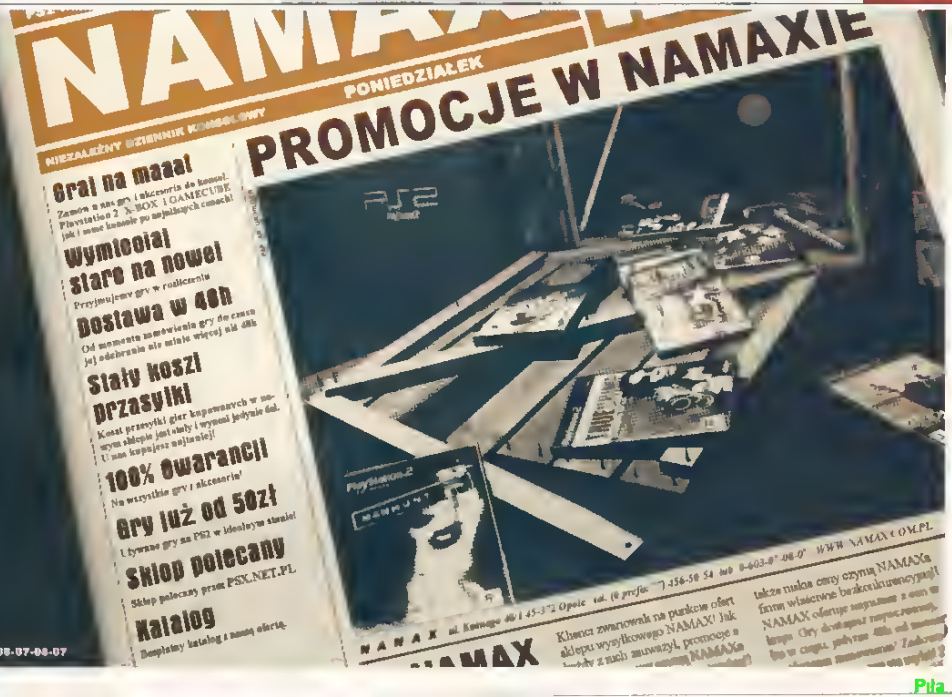
Solidny tytuł w klimatach s-f. Ściśle, tułaczka wręcz, cyborgi i komandosi, laboratoria i eksperymenty. I spore strzelanie.

PLUSY	MINUSY
▲ ciężki klimat	▼ system namierzania
▲ pokręcona fabuła	▼ wykonanie

OCENY: MAZZI 7 | 1 GRACZ

Termin wydania wersji PAL: 30 czerwiec 2004

NIE PRZEGAP OKAZJI!



ul. Kolonego 46/1 45-372 Opole tel. (0 prefix 77) 456-50-54 lub 0-603-07-06-07



FORBIDDEN SIREN



Straaaszymy! Ale jak?



Skanners (Telepaci) + S. Hill + Dola Jeruzalem

Uczucie strachu non stop. Panika, nerwowe przekradanie się, zaglądanie pokracznym mieszkańcom wioski prosto w mózgi (stąd lekkie skojarzenia z filmem "Scanners"). To wszystko naprawdę jest chore i choć z samą grywalnością bywa różnie, to niezdrowy, schizujący klimat wypełnia tutaj powietrze. Poczujesz się mega nieswoio, mega bezbronnie.

Ocena strachu: 4/4



Pochmurna pogoda, ewentualnie noc, a Ty nagle znajdujesz się w środku tego teatru potępieńców. Twoją główną bronią jest spryt i... możliwość Sightjacku, czyli skanowania otoczenia w poszukiwaniu fal mózgowych. Odbywa się to trochę jak otwieranie zamków w SPLINTER CELL. Wystarczy przejść do odpowiedniego trybu ("L2"), a następnie wychylać lewą gałkę w stronę, w której może znajdować się (np. kilkadziesiąt metrów dalej) zagrażająca Ci istota. Im precyzyjniej ustalisz kierunek, tym obraz na ekranie bardziej przejdzie od charakterystycznej, telewizyjnej migełki do widoku z oczu namierzonego delikwenta. Teraz wystarczy walnąć dowolny przycisk geometryczny pada, a na stałe przypiszesz mu to ujęcie. Sightjack, obok samych historii kolejnych osób, jest chyba najbardziej klimatycznym, napędzającym schizy motywem w FORBIDDEN SIREN. Aby przemknąć po terenach patrolowanych przez zwyrodniałych mieszkańców wioski, zwanych Shibito, musisz cały czas orientować się, co który z nich robi. Poznawać zwyczaje, zachowanie, tor ruchów. A to zdecydowania nie jest normalny widok...

"Ci, którzy przeszli na drugą stronę, wymazali uczucia. Zanurzyli się w odrętwieniu, pamiętając jedynie rutynę codziennych, teraz już bezcelowych czynności. I tylko bliskość ludzkich istot przywraca im namiętność... Namiętność zabijania."

Opętani Shibito to nie są zwykłe zombiaki. Początkowo spotkasz stwory przypominające ludzi, tylko że o podartych i brudnych ubraniach, zabłoconych kapeluszach, okaleczonych twarzach, nienaturalnych gestach. Obserwowanie ich przy pomocy ich własnych oczu (lub oczu przechodzących obok potępieńców) budzi dziwne wrażenia - jakbyś podglądał zakazane, niedostępne dla ludzi miejsca. Nawet, wydałoby się, zwykłe tłuczenie młotkiem w blachę, czy wbijanie motyki w ziemię wygląda tutaj nienaturalnie i złowieszczo. Szczególnie biorąc pod uwagę bełkot właścicieli owych przedmiotów oraz świadomość do czego za moment mogą one posłużyć. Ginąc od ciosu

Wioska, która na skutek pewnego potężnego rytuału zmienia swoje oblicze. Grzechy, które mają być zmyte, a jednak nie mogą zniknąć. Zamiast nich znika za to woda. Kataklizm niszczy nie tylko zwały ziemi, ale i ludzkie umysły. Ci, którzy przeżywają, już nigdy nie mają zaznać spokoju. I to właśnie zwiastują pola ryżowe, które w Hanyuda nagle nasiąkają krwią. To zwiastują rzeki płynące tu gęstą, purpurową cieczą. To zwiastuje przeraźliwy jazgot rozdzierający powietrze... Nadszedł czas. Wszystko zamilknie. Będzie słychać tylko jedno. Dźwięk Zakazanej Syreny. Dźwięk umierania.

Wszyscy ci, którzy po powyższej historii doznali skojarzeń z rzężeniem cudu polskiej myśli motoryzacyjnej z ubiegłej epoki, mogą beztrosko się oddalić, rzucić z urwiska, albo cokolwiek. Jest duża szansa, że najnowsza produkcja SONY zupełnie ich nie ruszy. Bo tu trzeba się wkręcić. Pomóc osadzie Hanyuda własną wyobraźnią, nastawieniem. Od razu mówię, że ja na początku nie potrafiłem. Podział rozgrywki na misje, zmiana bohatera prawie w każdej z nich, brak jakiejś sensownej broni ("to nawet w FATAL FRAME można było atakować aparatem" - tak myślałem), przeciwnicy w postaci chłopów grzebiących grabkami w ziemi... Tak poczułem FORBIDDEN SIREN przy pierwszym podejściu. Włączyłem ten tytuł jednak drugi raz, w nocy, wiedząc czego mniej więcej oczekiwać. I jakbym dostał kopa w nery. Łyknąłem panujący tu system, a reszta potoczyła się sama...



"Umrzesz za wszystkich i za słabe. Wiele razy. Ale i to będzie za mało. Bo każdy jest słaby. Nikt nie ma siły, by oprzeć się wołaniu."

Setki łaknących krwi istot. Dziesięć mniej lub bardziej zdezorientowanych, grywalnych postaci. Trzy dni zaraz po dziwnym trzęsieniu ziemi. Jedno nazwisko. Na tym opiera się FORBIDDEN SIREN. Na pomysłowości Keiichiro Toyamy, kolesia mającego na koncie rezyserię pierwszej części SILENT HILL. On wrzuci Cię na uliczki i tereny zaleslone złowieszczej, japońskiej wioski. On kilkadziesiąt razy będzie wymagał przedostania się przez jej określony wycinek do podanego punktu. On każe Ci przyjąć na swoją barki losy zagubionego księdza, wściekłego chłopaka, nauczycielki obciążonej rodzinną tragedią, pewnego siebie profesora, starego myśliwego, zapatrzonej w swoją urodę reporterki i kilku innych... Niektórzy z nich w tej podróży na zawsze zmienią swoje oblicze, niektórzy nie będą potrafili pogodzić się z przeszłością, niektórzy wykażą się poświęceniem, niektórzy wręcz odwrotnie. Brzmi ciekawie? A to tylko lekka zachęta do aprewdzenia pojawiających się tu, bardzo klimatycznych "brudnych" filmików, odnajdywania zapisków i wykonywania ciekawych, także pobocznych zadań. Bo w Hanyuda ani obecne trzęsienie ziemi nie było pierwszym, ani zamieszkujące wioskę rodziny nie są przypadkowe...







▲ Digitalizowane twarze wyglądają ciekawie, ale japońscy aktorzy pojechali z mimiką Morda z gatunku: mama mnie tłucze patelnią.

przecinającego Ci szyję, czy topory miażdżącej czaszkę, jakoś mniej spokojniej będziesz patrzył na ekran po ponownym podjęciu misji... Że niby widniejące na nim czyjeś zdeformowane ręce i ścięte przedmioty mają sugerować rutynowe naprawy, plewienie grządek? Na pewno. To raczej bezmyślny trans, potężne obłąkanie.

Na czysto humanoidalnych stworach się jednak nie kończy, bowiem wraz z postępem ich deformacji zaczynają one przypominać ludzkie pająki z wyłamanymi szyjami czy dziwne, latające pokraki. A gdzieś tam czeka jeszcze ropiejący stwór, będący mózgiem dla pozostałych. I nie tylko on... Trzeba przyznać, że mieszkańców wioski wyposażono w ciekawy design, dobrą animację ruchów, szkoda tylko, że jakość pokrywających ich tekstur to raczej druga liga. Za to patent z wrzuceniem digitalizowanych twarzy buduje mocny, nienaturalny efekt. Przesadzona, dziwna mimika twarzy pasuje do tych istot rewelacyjnie. Trochę gorzej ma się sytuacja z normalnymi postaciami, bo potraktowane tym zabiegiem wyglądają czasem komicznie. Chłopaczek krzywiący się na tysiąc sposobów podczas jednej z rozmów, przetrącający oczami na wszystkie strony wygląda jakby bardzo potrzebował skoczyć do kibelka. Tak samo zresztą jak młoda babeczka starająca się zagrać przerażenie. Ot, kwestia japońskich pseudo-aktorów. Ale technicznie sam efekt jest naprawdę ciekawy i godny rozwinięcia.

"Strach - on sparaliżuje Twoje ciało i zablokuje umysł... Jeśli jednak znajdziesz w sobie siłę, by go oswoić, poczuć jego rytm, stanie się on Twoim największym sprzymierzeńcem. Jeśli go zwalczysz, odrzucisz - zginiesz."

Czy to przedzierając się przez zdewastowane szyby starej kopalni, czy biegając z latarką po lesie, czy w mglisty dzień kryjąc się w wąskich przesmykach między budynkami - czuć będziesz jedno. Panikę. Człapiące gdzieś na granicy widoczności istoty przeważają siłę oraz liczebnością, a nieustanne czajenie się i wyczekiwanie na ten jedyny, odpowiedni moment napina nerwy. Dobrze więc, że developer przygotował masę ciekawych zadań pozwalających trochę wymanewrować przeciwników. A to w bagażniku samochodu odszukasz fiolę dymną i wetkniesz ją w beczkę pełną drewna, przyciągając tym samym kolejkę blokującego most. A to napełnisz kanister benzyną i uruchomisz generator światła (szkoda, że nie niesiesz go jak w MANHUNT - powoli, chlupotem paliwa przywołując oprawców). A to znowu przywiążesz sznurek do wentylatora i drewnianej szafki, by obracające się śmigła pociągnęły mebel, wywołując tym samym spory hałas. A to w końcu wlejesz gorzałę w kałużę do której dochodzi prąd, by zwabić nią jedną z groźniejszych maszkar. Sympatycznie...



Zagadki są więc dość logicznie rozplanowane, wymagają wpadnięcia na właściwy trop (w czym pomoga mapka z zaznaczonymi istotnymi elementami), ale dzięki temu przynoszą sporo satysfakcji. Poziom

Weź MANHUNT zabierz z niego część z kryminalistą oraz sadystycznym zadawaniem śmierci. Co zostanie? Strach, spora bezbronność, paniczne ucieczki, nerwowe wyczekiwania... Z tej bazy wystartowało właśnie FORBIDDEN SIREN. Co ciekawe - odrzuconą otoczkę łyknął recenzowany dalej THE SUFFERING.



▲ [illegible] Straż Miejska. [illegible] 50zł mandatu.

trudności dodatkowo wzrastu, kiedy za Tobą podążą sterowana przez konsolę postać. Jednak to właśnie wtedy klimat rozgląda się na wszystkie strony, szybkiego przebiegania i krycia się po krzakach rozsadza ekran. Tym bardziej że możesz wydawać prosie polecenia pokroju: "podążaj za mną", "stój", "uciekaj" oraz "ukryj się". Akcja, kiedy jako ksiądz schowałem się z laseczką w starej, zardzewiałej komórce blokując drzwi, a na zewnątrz ezeleło trzech potępieńców, na długo została mi w pamięci.

Shibito straszą nie tylko dzikimi pogoniami za Tobą, ale i wydawanymi odgłosami. Wystarczy wejść w ich mózgi, by usłyszeć jak coś niesklądnie mamroczą, charczą przy każdym ruchu, bulgoczą wciągając powietrze przez obrzęknięte gardła... Motywy, gdy wygięty w pokracznej pozie stwór na Twój widok podniesie trzymaną motykę, zaczynając opętańczo chichotać, skrzeczeć, albo wydawać dziwny, długi pisk nie pozwoli Ci spokojnie ustać. Gwarantuję. Tym bardziej jeśli akurat nie będziesz dysponował żadną namiastką broni. Z drugiej strony udało mi się kilka razy najzwyczajniej w świecie uśmiać, kiedy zginąłem w skórze młodziutkiej babeczki próbując wydostać się z opuszczonego domostwa. Na pożegnanie słyszałem bowiem jej ostre pojękiwania oraz basowy, zdyszany charkot stojącego obok wieśniaka. Jednoznaczne skojarzenia z pewną klasą filmów, przy całym szacunku dla powagi tego horroru, jakoś nie mogły mnie opuścić. Nie zmienia to jednak faktu, że FORBIDDEN SIREN ma jeden z bardziej schizujących, metuzinkowych podkładów dźwiękowych w historii horrorów na PS2.



▼ Animacja postaci wypada bardzo naturalnie i jest zależna od budowy ciała każdej z nich. Zwróć uwagę na bieg dziewczynek - typowo japoński styl, ghe, ghe!



Dla obłąkanych



"Zakazana Syrena" miała stanowić silną konkurencję dla SILENT HILL. Autorzy FS pojechali ostro po całości, stworzyli większą "schizę" niż w S.Hill. Główną cechą tej pozycji jest innowacyjna zdolność "Wizji" innych osobowości a sama gra została podzielona na serię dziwnych misji, które trzeba dwojako ukończyć. Co ciekawe, zebrane przedmioty i wykonane czynności mają wpływ na kolejne zadania (!); jeśli np. nie zabierzesz ze sobą śrubokręta, to w jednej z kolejnych misji nie odkręcisz puszki z bezpiecznikami... Przeciwnicy: policjant zachowujący się jakby przyjął "działkę amfy" czy rolnik w słomianym kapeluszu wyposażony w kosę... Walka jest chaotyczna, oprawa wizualna z minionej epoki, a całość niekiedy nudnawa i męcząca (powtarzanie misji "do bólu"). Ciężki klimat, zdecydowanie nie dla każdego... [mak]

Ocena: 6+

Pila

"Ziemia raz nasączona krwią będzie chciała jej więcej i więcej. To budzi tych, którzy żyją pod spodem. A przed nimi nie ma ucieczki..."

Choć często biegasz z pustymi rękami, zdarzy Ci się łuzacko oprzeć na ramieniu strzelbę, wyciągać przed siebie pistolet, ewentualnia machać samochodowym kluczem, kijem czy pogrzebaczem... A jednak mimo uzbrojenia pojawiającego się w wybranych misjach (szczególnia w dalszej części gry), nadal będziesz czuł się bezbronny, zaszczuty. Bezpośrednie konfrontacje są bowiem mocno ryzykowne, emunicja nie pozwala na ostre wymietanie, a w przypadku strzalby system nem[illegible] wrogów zajmuja sporo czasu (widok FPP oraz zoomowanie). Dzięki temu jedyne na oo sobia pozwolisz, to ostrożne wpatrywania się w tereny przystnięte mrokiem lub mgłą i powolne stawianie kroków naprzód. Bo Shibito nie dają się zabić, jedynie ogłuszyć na jakiś czas. Z drugiej strony akcje pokroju puszczenia po szynach ciężkiego wózka, czy podpalenie wylanego paliwa chociaż na chwilę umożliwiają zamianę ról i cieszenie oczu widokiem, kiedy to niedawni myśliwi wpadają w Twoje pułapki. A później i tak będziesz musiał uciekać.

Zdaję sobie sprawę, że FORBIDDEN SIREN nie jest łatwą pozycją skierowaną do szerokiego odbiorcy. To, co dla jednych buduje jej chory, początkowo chaotyczny klimat, dla innych może być barierą nie do przeskoczenia. Jakby tego było mało po dziewiątej misji doświadczysz zapętlenia, polegającego na wrzuceniu Cię w już rozegrane epizody. Po co? Aby zrealizować ominięte wcześniej, poboczne zadania, czy doprowadzić do alternatywnego zakończenia (działanie jedną postacią może zmienić ścieżkę innej). To pomaga zrozumieć, a w konsekwencji pochłonąć fabułę w dotąd zablokowane rejony. Do tego zagrywka z przymusowym powracaniem w miejsca, które niedawno jak najszybciej i z dużą ulgą opuściłoś, dla mnia zawodowo podkręca atmosferę. Nia zmienia to jednak faktu, ża powtórki levali ułatwiły sprawę daveloperom, którzy nie musieli siedzieć nad nowymi projektami. Nie mówiąc już o wydłużeniu czasu gry.

Kolejny łatwy kąsek dla programistów, to sam system misji. Pozwolił on ekipie z SONY na zamknięcie terenu działań w poszczególnych, ograniczonych wycinkach całej wioski. Nie są one specjalnie małe, ale o zaawansowanych, rozlagłych aceneriach obejmujących np. pół Hanyudy możasz od razu zapomnieć. Zdawastowane budynki, [illegible] drogi, leśne pagórki, tereny [illegible] dość niepokojąco wyglądająca szkoła, brudna połacia dachów, coś na kształt szpitala - owszem, to wszystko ma niezły design, ale... Z technicznego punktu widzenia oprawa przy tak ograniczonym polu działań wypada tylko przyzwoicie. Jakość tekstur pozostawia sporo do życzenia, wykorzystując ucięcie widoczności (mgła/noc) można było spokojnia pokusić się o [illegible] szczegółowe, bogataze w polygony lokacje. I jakiś zaawansowany system cieni! Szkoda, że tego zabrakło, bo widać, że graficy mieli potencjał - efekt snopa latarki, przy którym non stop krąży kilkanaście muszak, czy pół uprawnych skąpanych we krwi robią wrażenie.



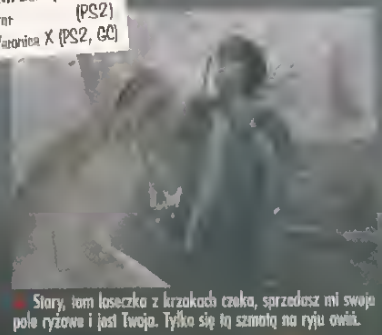
"Każdy lubi zabijać. Potrzeba tylko okoliczności i czasu, aby się o tym przekonać."

Wbrew szumnym zapowiedziom SILENT HILL nie został pokonany. Stało się natomiast coś innego. FORBIDDEN SIREN otworzył nową furtkę na polu konsolowych horrorów. Pokazał, że między genialną [illegible] z KONAMI a [illegible]IDENT EVIL [illegible] na spokojnie [illegible] wcisnąć. I to [illegible] z oryginalnym pomysłem, wykorzystujące [illegible] awdzie [illegible] prawdzone patenty (zombiaki, [illegible]tywy przekrada[illegible] rodem z MANHUNT), ale w [illegible] charakterem. I dlatego jestem pełen [illegible] ku dla Keiichiro Toyomy. Jego najnowsza dokonanie, mimo wad, ma bowiam naprawdę mocny klimat, wysoko wpisując się na tablicy tytułów z chorymi, echizującymi zagrywkami. A że akurat je lepiej czuje się jako jeden, zwalisty bendzior, niż zahukany tłumek, to inna sprawa (zapraszam dalej, do recenzji THE SUFFERING). Trzeba przecież jakoś odbić sobie to przytłoczenie, ten zakręcony japoński scenariusz, prawda.

Dla schizoli PE poleca

Oto ranking nie tyle najlepszych gier w gatunku survival-horrorów, co najbardziej poschizowanych gier na konsole nowej generacji. (myszaq)

- Silent Hill 2 (PS2, Xbox)
- Forbidden Siren (PS2)
- Silent Hill 3 (PS2)
- Fatal Frame 2 (PS2)
- The Suffering (PS2, Xbox)
- Eternal Darkness (GC)
- Project Zero (PS2)
- Manhunt (PS2)
- Resident Evil (GC)
- Resident Evil Zero (GC)
- Ghosthuntar (PS2)
- RE Code: Veronica X (PS2, GC)



Stary, tom łoseczka z krzakach czeka, sprzedasz mi swoje pole ryżowe i jest Twoja. Tylko się tą szmatą na ryju owiń.



Wieśniacy w brudnych, słomkowych kapeluszach to podstawowi przeciwnicy. Chodzą takim krokiem, jakby cały dzień na traktorze jeździli.



Policjanci w Hanyuda to chodzące pomyłki kalożkowie. Ale dla sake zrobią wiele. Hmmm...



Walka przy użyciu broni krótkiej jest możliwa, o ile nie ma w całej bandy zwyrodnialców. Ciosy zadajesz w zależności od siły naciśnięcia przycisku.

WERDYKT

PS2 | SONY | SURVIVAL HORROR

6 | 9 | 8

8

Horror-skrodunka z klimatem. Trzeba się jednak do niego przekonać.

PLUSY	MINUSY
▲ chory, japoński klimat	▼ średnie grafika
▲ skanowanie mózgów	▼ trudno przyswajalny system
▲ niezłe zagadki	▼ nie dla każdego

AGENT. COX & KOSO 8 | 1 GRACZ, MEMORY 66KB | NOSNIK - DVD

FORBIDDEN SIREN OPIS PRZEJŚCIA

W grze wcielamy się w wielu bohaterów, każdy z nich obdarzony jest dość specyficznym darem wchodzenia w umysły postaci (zarówno tych żywych jak i umarłych). Dzięki temu zmieniamy w dowolnej chwili obserwować wrogów, aby uniknąć spotkania z nimi, zorientować się, gdzie się aktualnie znajdują i czy przypadkiem nie mają nas na oku (Twoja obecność jest symbolizowana niebieskim krzyżykiem). Owa "wizja" została nazwana w grze "SIGHTJACK"; aby go włączyć, wciskamy przycisk L2, następnie za pomocą lewej gałki analogowej wyszukujemy, niczym nowe kanały w TV, kolejne osobowości. Aby zatrzymać się na danym celu i wysztrzyć tym samym "odbiór wizji" wciskamy jeden z przycisków ✕ ● ■ lub ▲.

W opisie pominęłem szczegółowy schemat sterowania, bowiem jest na w całości dostępny podczas samej gry po wciśnięciu START a następnie ■

Wszystkie możliwe akcje/komendy wykonujemy wciskając ▲, wybieramy czynność, a następnie potwierdzamy wybór ✕.

Aby pomyślnie zakończyć misję, wysterczy wykonać ZADANIE GŁÓWNE; natomiast bardzo istotne jest również ZADANIE DODATKOWE. Zadania te mają to do siebie, iż są niezbędne do ukończenia niektórych z kolejnych misji (np. przestawienie zwrotnicy Akiry umożliwia w przyszłości pchnięcie wózka przez Naoko), niekiedy aby je zaliczyć (dotyczy zadań z save-pointem), należy przejść daną misję bez straty życia (powinność po kontynuowaniu gry z save-punktu gra przestaje pamiętać wykonane dodatkowe zadania).

Po pierwszych 9 misjach natrafi tzw. "zapętlenie" (loop), niektóre z kolejnych misji będą się powtarzać. Nie jest to jednak w 100% deja vu, bowiem misje te mają alternatywne zakończenia (ZADANIE ALTERNATYWNE), a co za tym idzie, można wykonać czynności, które uprzednio były niedostępne (jest to również dodatkowe szansa, aby zaliczyć przedmioty/wykonać zadania, które wcześniej umknęły naszej uwadze) i dzięki temu popchnąć akcję do przodu, odblokowując wcześniej niedostępne misje. Natomiast po 19 misjach otrzymasz STAGE SELECT, gdzie możesz dowolnie wybierać misje do dokończenia (zwróć uwagę tylko na jasnoniebieskie trójkąty przy misjach, to bowiem symbolizują zadania wykonane w pełnowie).

Większość lokacji podaje z uwzględnieniem mapki (w nawiasie np. Well), tak więc jeśli nie możesz odnaleźć jakiegoś miejsca - użyj mapy! (SELECT). Uwaga! Na mapie nie ma zaznaczonej Twojej obecnej pozycji, jest tylko znajome startu i w międzyczasie zaznaczone są odwiedzone powierzchnia i zablokowane przejścia.

(Numeracja misji jest umowna - dla potrzeb opisu)

MISJA# 1, YESTERDAY 23:00
BOHATER: KYOYA SUOA
ZADANIE: Uciekaj przed oficerem policji.
Biegnij szybko w stronę publicznego posterunku, otwórz drzwi (✕). Wewnątrz zabierz kluczyki samochodowe ze stołu. Wyjdź z budynku i za pomocą kluczyka otwórz drzwi auta, odpal silnik i w drogę...

MISJA# 2, DAY 1 02:00
BOHATER: KYOYA SUOA
ZADANIE GŁÓWNE: Razem z HISAKO YAO dotrzyj do drogi KARUWARI.
ZAOANIE DODATKOWE: Znajdź klucz do schowka.
Wciśnij L2, aby wejść w stan "wizji", teraz skieruj analogu ku górze, zobaczysz świat oczyma niewiasty stojącej naprzeciw. Przy schodach ponownie wejdź w jej umysł i zeczekaj, aż Cię przywoła (w międzyczasie możesz pokusić się o zdobycie klucza do schowka, który znajduje się tuż przy telefonie na rogu budynku "Tobacconists"), podążaj dalej i wykonuj kolejne polecenia (kucaj, wytącaj latarkę - gdy Cię o to prosi). Gdy dotrzesz do przystanku autobusowego (Bus stop), wejdź na jego dach i wciągnij tam swoją kompankę. Biegnij dalej, za chwilę dotrzesz do końca levelu.

MISJA# 3, DAY 1 02:00
BOHATER: TAMON TAKEUCHI
ZADANIE GŁÓWNE: Razem z YORIKO ANNO dotrzyj do drogi KARUWARI
ZADANIE DODATKOWE: Wrzuć zombie do studni.
Na początek wyłącz latarkę i włącz "wizję". Odszukaj w mgle umysł kolesia za strzelbą, zaczekaj aż jego wzrok utkwi na drewnianej wieży strażniczej - wówczas szybko biegnij w prawo, aż zobaczysz most. Za mostem po lewej stronie jest studnia (Well), wyceluj z niej wiadro. Następnie, wspinając się pogórkami, kieruj się do domu Yoshimura. Ze środka zabierz zapasowe radio i z owym gadżetem wróć do studni. Włóż radio do wiadra. Teraz trzeba się ukryć, najlepiej tić na koniec drewnianego mostu i zaczekać aż zombiak zostanie zwabiony transkamu radia. Gdy podejdzie do studni, podbiegnij szybko i strzel mu w plecy. Można pokusić się jeszcze o ogłuszenie snajpera na dachu, w tym celu wejdź na dach domu RAWASAKI (napal), wskocz na pobliskie podłużne, potem na dach i na balkony dom tuż za naszym wrogiem, podejdź kawałek w górę i będziesz mieć snajpera jak na widoku. Po "egzekucji" szybko zejdź z dachu i skręć w lewo, dojdź do głównej drogi, zawołaj dziewczynę i razem z nią już na spokojnie podążajcie do końca etapu.

MISJA# 4, DAY 1 05:00
BOHATER: KEI MAKINO
ZADANIE: Dotrzyj do drogi KARUWARI.
ZADANIE DODATKOWE: Zamruż mokry ręcznik w lodówce i znajdź linę.
Podążaj powoli w stronę schodów (najlepiej kucając), włącz wizję i zaczekaj się, jakie są schematy poruszania się mumiaków; wybierz odpowiedni moment i przemknij się tam, gdzie czekała na Ciebie panna w 2 misji (północny róg Cafeteria). Potem udaj się w stronę Rice shop (w schyłkowej partii, aby nie zmarnować Cię zombiak stanowiący reliktu). Teraz idziesz naprzeciwko loki między dwoma budynami (Barbershop i Ishikawa's House) i na stojesz blisko ściany fryzjera, ponieważ na dachu owego budynku stoi zombiak i bacznie obserwuje wejście (w międzyczasie wołuc wtórkiem w ścianę). Na mrze Barbershop widoczny jest również napis 0705, zapamiętaj go. W odpowiednim momencie, gdy zombiak uderza młotkiem, wejdź do budynku naprzeciwko (Ishikawa) i następnie do pokoju, w którym znajduje się magnetofon. Włącz sprzęt i przewiń do momentu, w którym na ścianku pojawi się liczba zapisana wcześniej na murze.



Włącz odtwarzanie, głos na taśmie wypowie kolejne 4 cyfry. Numer ten trzeba wpisać przy szopie zamkniętej na kłódkę, znajdującej się naprzeciwko ściany z 0705. Wewnątrz szopy zabierz ręcznik oraz linę, a potem biegiem wróć do tylnich drzwi kafeterii. Wewnątrz budynku podłącz zamrażarkę do gniazdka. Następnie zamocz ręcznik pod kranem. Wróć do zamrażarki, otwórz ją i włóż do środka mokry ręcznik. Teraz już wystarczy w szybkim tempie dobiec na przystanek autobusowy i identycznie jak w 2 misji zakończyć etap.

MISJA# 5, DAY 1 08:00
BOHATER: KYOYA SUDA
ZADANIE GŁÓWNE: Razem z MIYAKO KAJIRO dotrzyj do drogi TABORI.
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź śrubokręt i wkręć śrubę we wnęce.
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź grobowiec rodziny TABEUCHI
Weź ze sobą dziewczynkę i biegnij przed siebie (staraj się na bardzo nie odbiegać od niej, bo niewinnia jest słepa i możesz ją zgubić). Po wyjściu na otwarty teren kieruj się na lewo (ujrzysz wznoszący się dym), po dwóch wspinaczkach dotrzesz do wygniłego ogniska, a w nim znajdziesz pogrzebacz.



Za pomocą mapy udaj się do Inu Fence i pokrótce zamek od bramy z nowo nabytą bronią, a stamtąd ona otworem. Kieruj się teraz w stronę Church Gate (owa brama jest zamknięta). Dalej według mapy drogą prawnie obok ciężarówki (Fuel Truck) i nie spoczki nie trudź do wyjścia (Tabori). Dodatkowo czynność śrubokręt leży przed opuszczonym samochodem (Abandoned Car), uwaga na zombiaka za strzelbą. Następnie idź za Church Gate w prawo i małymi schodami w dół, po boku przy krzakach wybierz opcję "Clear Brushwood" i kawałek dalej zakręć zawór wody. Teraz wróć z powrotem na początek levelu i idź w stronę Abandoned Storehouse; teraz można wejść do kanału (co też uczyń) i obok rury z pajęczyną wejdź po schodach, na górze znajdziesz grób.

MISJA# 6, DAY 1 12:00
BOHATER: AKIRA SHIMURA
ZADANIE GŁÓWNE: Dotrzyj do drogi HIRASAKA.
ZADANIE DODATKOWE: Zmień zwrotnicę tory 5 i wkręć śrubę we wnęce
Tym razem dla odmiany wcielasz się w postać 70-letniego dziadka, który na wyposażeniu ma shotgun'a. Co ciekawe, celowanie odbywa się podobnie jak na karabinie snajperskim
Od miejsca startu biegnij przed siebie aż do końca tunelu, szybko skręć w lewo, o następnie kluczą schodami w dół. Teraz musisz pocięsować śrubom 3x zombie (uwaga, jeden jest na dachu!, pozostali wychodzą z wnęk od drzwi). Po oczyszczeniu sobie drogi, udaj się do małego schowka (Siren Shack) i zabierz Wirecutters. Z nożycami udajesz się do szybu nr 3. Po uporaniu się z martwym strażnikiem, jednym ruchem przetnij kubel, trzymający wózek i pchnij go. Rozpędzony wózek uderza w znowkleznego do tej pory snajpera i oczyszcza Ci drogę do wyjścia. Aby w pełni wykonać misję, udaj się jeszcze do szybu nr 5 i zamień zwrotnicę torów (tuż obok na żelaznej bramie jest również wnęka, gdzie wysterczy dokręć śrubę, aby te wkręcała się w otwór). Na koniec podążaj w miejsce, gdzie został potrącony zombie. Powinien tam leżeć klucz (Gate Key), zabierz go i otwórz bramę opodal. Zejdź schodami w dół i kieruj się w lewą stronę. Koniec poziomu.

MISJA# 7, DAY 1 12:00
BOHATER: KEI MAKINO
ZADANIE GŁÓWNE: Dotrzyj do drogi HIRASAKA.
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź ukryty klucz i zniszcz kłódkę
Gruss księdzem, tak więc jesteś bardzo mały. Szybkim trochem biegnij z dziewczyną na wprost do końca drogi. Na skrzyżowaniu miń zniszczoną chałupę i wejdź do góry po schodach. Drogę tarasuje duża skała, wespnij się na jej szczyt i wciągnij na górę dziewczynę. Dalej jest mały ołtarz (Small Shrine), gdzie daj komendę "Hide!" i lecko przypadkowe znajdzie stary klucz. Tuż obok kapliczki musisz podnieść z ziemi kamień i uderzyć nim w kłódkę. Zajdź za wzniesienie i szybko biegnij w lewą stronę. Naprzeciwko zniszczonego mostu wejdź na skarpę i wciągnij tam Twoją kompankę. Tuż obok stoi zombie na strzelbą; trzeba się szybko uwinąć i wejść na kolejne wzniesienie. Niestety, przy próbie wciągnięcia naszej podręcznej kobietki, niewinnia traci pewność siebie i ucieka. A Ty sam zmierzasz do wyjścia.

MISJA# 8, DAY 1 03:00
BOHATER: SHIRO MIYATA
ZADANIE GŁÓWNE: Uciekaj z doliny JANOHURI.
ZADANIE DODATKOWE: Wkręć śrubę we wnęce.
Na następie podnieś z ziemi latarkę. Biegnij przed siebie, aż natrafisz na samochód. Otwórz tylny bagażnik i wyjmij klucz oraz flarę świetlną. Teraz wracaj z powrotem, aby dostać się do wiszącego mostu (Suspension Bridge), kieruj się mapą. Przed mostem użyj flary na metalowej jeździe (zwabi to stworzenia mostu i będziesz mógł bezpiecznie przejść). Przejdź przez most i w zniszczonym budynku, idąc w górę schodami, znajdziesz na drzwiami kanister (Jerry Can), niedaleko znajduje się też nieczynny generator. Wracasz do samochodu, napełniasz kanister benzyną i z powrotem wracasz do Hut in Mountains. Napełniasz paliwem generator i uruchamiasz go. Zombie-snajpera, który zaczyna Cię teraz ścigać, odchedźisz, zbiegając po schodach i podążając w stronę silnika i dwóch kół zamachowych (za siatką). Wyjście z domu kończy misję.
Śruby (którą należy wkręcić) szukaj niedaleko szafki, na mostem, idąc po kładce.

MISJA# 9, DAY 1 04:00
BOHATER: RISA ONDA
ZADANIE GŁÓWNE: Uciekaj z opuszczonego domu.
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź zapasowy klucz i wkręć śrubę we wnęce.
Niedaleko miejsca startu znajduje się buda dla psa (Dog House), wewnątrz znajdziesz sznurek do latawców (Kite Set), a tuż za nią, przy ścianie, zapasowy klucz. Następnie kieruj się do puszki z bezpiecznikami (Circuit Breaker) - najlepiej dookoła posiadłości, bo z drugiej strony patroluje ją zombie (są dwie puszki - wybierasz tę [illegible] na północ - drugiej jest zamknięta). Włączasz [illegible] i idziesz do kuchni (Kitchen). W rogu kuchni znajduje się ukryta kładka (a pod nią mały posąg, kryjący w sobie znaną "śrubę"). Teraz podchodzisz do okna i przywiązujesz jeden koniec sznurka do wentylatora, drugi natomiast do kredensu (Cupboard). Pozostaje jedynie włączyć wentylator i brać nogi za pas. Najlepiej schować się za budą psa i zaczekaj, aż przemknie się kreatura; to zamieszanie zwabi strażnika bramy - a Ty będziesz mieć drogę wolną do ucieczki.

MISJA# 10 -> 4, DAY 1 02:00
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź wsadkę HISAKO
Tak, to ale złudzenie, tu misja już była, z tym że teraz dostępne jest alternatywne zakończenie, które należy wykonać, aby pchnąć akcję do przodu. Na początek biegnij ile sił w nogach do kawiarni (Cafeteria), na tyłach obok bufi gazowych znajdziesz 18- litrowy kanister. Teraz w równie szybkim tempie musisz się znaleźć przy szopie (naprzeciwko ściany z cyframi 0705). Na dachu szopy znajduje się chustka HISAKO, aby ją dostać, podstaw na ziemię kanister.

MISJA# 11 , DAY 1 07:00
BOHATER: SHIRO MIYATA
ZADANIE GŁÓWNE: Idź w górę rzeki w towarzystwie RISA ONDA.
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź młotek i wejdź do Rokkaku's house z pomocą Risy.
Biegnij do kafeterii boczną drogą (za Fire shack i Rice Shop). W śmietniku (przy bramie od kawarni) znajdziesz młotek.
Teraz idź w stronę zajścia nad rzeką i zdejmij snajpera, czającego się na szopie. Udaj się do tylnych drzwi domu Rokkaku. Drzwi są wąsko uchylone, tylko Risa się tam wcisnie i odblokuje drzwi frontowe. Teraz już tylko obejdź dom i wejdź do środka, zabierz za sobą dziewczynę i udajcie się razem nad "krwistą" rzekę.

MISJA# 12 -> 6
ZADANIE ALTERNATYWNE: Dotrzyj do drogi DOUSOJIN STONE.
Poznajesz staruszka i twoje? Tak, to ten sam poziom z 6 misji. Wykonaj wszystko jak uprzednio, aż do momentu, w którym zjedziesz po schodach tuż przy wyjściu. Teraz możesz wejść do środka chatki (poprzednio drzwi były zamknięte) i zabrać klisz. Wracasz z powrotem na klatkę schodową (tym razem wchodzisz tę drugą - betonową) Trafisz na żelazną bramę, patrzącą zamek z kilefa, a drzwi stanie otworem. Dalej wzniesienie, podążasz się i koniec misji.



MISJA# 13
BOHATER: HAOKO MIHAMA
ZADANIE GŁÓWNE: Dotrzyj do doliny JANOHURI.
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź kartę od biblioteki.
Kieruj się do tunelu 3, omijając wszystkie zombiaki. Będąc w środku, przyczaj się na zombiaka, który patrołuje ów tunel. Gdy się odwróci, weź klucz leżący na ziemi. Wyjdź z tunelu i biegnij do Custodian's Shack, tuj samej, w której ostatnio był kilof. Kluczem otwórz drzwi i zabierz leżący na stole pistolet. Wyjdź, usłyszysz łomot, wówczas ponownie wejdź do środka budy, na ziemi będzie leżał klucz. Teraz udaj się do Siren hut i włącz syrenę alarmową (zwabi wszystkie zumbiaki, więc uważaj). Szybkim podem wbiegaj do tunelu 5 (użyj niedawno znalezionego klucza, otwierając bramę od tzoutu), po drodze strzelaj do natrętnych zombie. Pod koniec tunelu jest wózek, który należy popchnąć. Rozpędzony wózek wyczyści torem od zwabionych w pobliże torów zombiaków. Wejdź teraz z powrotem do tunelu 3, przejdź do samego końca, przy drzwiach leży torba szkolna. Wewnątrz znajdziesz Library Card. Aby zakończyć misję, udaj się do wyjścia z tunelu 1.

MISJA# 14
BOHATER: TAMON TAKEUCHI
ZAOANIE GŁÓWNE: Wyeliminuj "chodzący" mózg SHIRITO
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź książkę.
Biegnij w dół kanionu do policyjnego radiowozu
Wejdź do środka, obok siedzenia kierowcy znajdziesz nabojo. Teraz czas rozprawić się z głównym zombiakiem, "mózgiem" pozostałych poczwar. Ross porusza się bardzo szybko, ale nie ma żadnej broni, można go łatwo poznać po tym, że jako jedyny z martwych ma latarkę. Książkę znajdzie Yoriko, jeśli uprzednio ukryjesz ją w Stone Cave.



MISJA# 15 -> 3
ZADANIE ALTERNATYWNE: Wystrzelnij komunikat z wieży przeciwpożarowej.
ZADANIE DODATKOWE: Odkręć zawór ściekowy.
Ponownie dojo wu? - łynajmniej, z tym że teraz dochodzi nam nowe zadanie. Cały etap sprowadza się do ogłuszenia snajpera, który strzeże pieczołowicie dostępu do wieży i zawaro ściekowego przy rzece. Klucz do kłódki zamykającej zawór znajduje się na cmentarzu na grobie. Na początek otwieramy zawór (pod drewnianym mostem), a następnie powtarzamy znany schemat z misji 3 (dom RAWASAKI). Na koniec wchodzimy po drabinie na wieżę przeciwpożarową (Fire Tower).

Przed Wami opis do jednej z najbardziej dziwnych i zaszkizowanych gier, nie tylko w ostatnim czasie. SONY wzoruje się na produkcjach KONAMI, którą w Europie może zostać źle przyjęta.



MISJA# 16
NOHATER: KEIKO TAKATO
ZADANIE GŁÓWNE. Uciekniij ze szkoły w towarzystwo z HARUMI YOMODA
ZADANIE DODATKOWE: Otrzymać w prezencie świeczkę od HARUMI.
Weź ze sobą dziewczynkę i wybiegnij z nią z biblioteki. Na zewnątrz włącz alarm, to zwabi zombie, strzegącego klatkę schodową. Teraz szybka wbiegasz do pomieszczenia naprzeciw z przejściem pomiędzy klasami kierujesz się do klatki schodowej. Na schodach zejdź tylko do połowy i zaczekaj, aż zombiak na dole wyjdzie z klasy i wejdzie do WC. Szybko wbiegnij do klasy po prawej (3-4) i każ dziewczynce schować się w mokrej szmia (opcja Hide!). Teraz drzwiami obok klasy wybiegasz na korytarz i szybko do Faculty Room Po krótkiej scence weź klucz (obok okna, na stoliku). Mieta do ci świeczkę (jeśli uprzednio ukryłeś ją w szafce). Zostaw dziecko w pomieszczeniu, a sam kieruj się do sali gimnastycznej (Gymnasium) W sali jest zejście do piwnicy (Cellar), znajdziesz tam łom. Wychodząc z powrotem na salę, trafisz na dyrektora szkoły, patrzącej pana kilka rzuty łomem, podnieś klucz, który zgubił przy upadku i wracaj do Library. W bibliotece spotkasz dziecko, które tam w międzyczasie się schowało. Wracajcie razem do Faculty Room (uwaga! dyrektor już oprzytomniał), wytam łomem zabarykadowane okno i spokojnie idź na "wagary" :)

MISJA# 17 -> 11
ZADANIE ALTERNATYWNE: Zdobądź notatnik.
Biegnij do kawiarni, otwórz zamrażalnik i wyjmij rączmik, następnie połóż rączmik koło świnki-skarbonki, która leży obok na stole. Postaw świnkę na rączniku i uciekaj w lewą stronę do skrzynek po napojach Po chwili rączmik się rozmarzł i świnka spodnio na ziemię. Hałas przywoła zombiaka - policjanta, który pilnował w kawiarni notatnika Szybko wejdź do środku i zabierz notatnik.

MISJA# 18
BOHATER KYOYA SUDA
ZADANIE GŁÓWNE: W towarzystwie MIYAKO KAJIKO uciekniij z opuszczonego domu
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź butelkę Sake.
Klucz, który musisz znaleźć, znajduje się w wannie w łazience. Na drodze stoją 2 zombiaki, pierwszego obij „z kija", a drugiego z pistoletem „wyczekuj", aż wejdzie do pokoju i nawet zamknie za sobą drzwi (!). Wejdź do łazienki, wypuść wodę z wanny i weź klucz pozostały na dnie. Teraz szybko po schodach na 2 piętro. Wejdź do pierwszego pokoju po prawej i otwórz biurko znalezionym kluczem. W szufladzie znajdziesz kombinerki: Trzeba ich użyć na ołtarzu (Buddist Altar) Przetnij drut na ołtarzu, otwórz go i wyjmij kluczyk. Teraz szybko się odwróć, bo za plecami wyskoczy z podłogi zombiak. Załatw go i razem z Miyako, zajdzie do dziury i wyczołgnięcie się z domu Teraz uderzaj do Storage, która otworzysz kluczem z ołtarzu. W środku znajdziesz butelkę Saka. Na koniec biegnij do Cottage i strubokrotnie wymontuj tam obudowę w pusze z korkami. Wyłącz świetła i możesz kierować się do wyjścia za bramę.

MISJA# 19 -> 13
ZADANIE ALTERNATYWNE. Dotrzyj do doliny JANOKURI po uprzednim zniszczeniu wszystkich wrogów
Sprawa prosta - przejdź ponownie misję, tak samo jak 13, upewniając się przed wyjściem, że wszystkie chodzące zwłoki są nieprzytomne (90% misji załatwia wózek).

Od tej pory otrzymujesz dostęp do STAGE SELECT, możesz dowolnie wybierać misje do dokończenia. Poniżej prezentuję przykładowy schemat, w jaki można ukończyć najszybciej grę (pamiętaj że, wypełnianie alternatywnych zadań ma wpływ na odkrywanie kolejnych misji!).



DAY 1 - 2:00
NOHATEK KYOYO SUOA
ZADANIE ALTERNATYWNE. Znajdź list
Olej laskę i biegnij przed siebie, zaraz obok schodów na górze jest wejście (w 2 misji było zamknięte, teraz jest otwarte) Wejdź tam, a następnie po prawej na dach szopki, gdzie leży ów list.

DAY 1 - 20:00
NOHATER: TAMON TAKEUCHI
ZAOANIE ALTERNATYWNE. Znajdź zagubiony przedmiot
YOKIKO i zabij "chodzący" mózg SHIKITO
Biegnij sam do Small Shrine i oddaj strzał w stronę kłódki od ołtarzyka. Po otwarciu znajdzie się legitymacja Yorika.

Teraz wykończ "mózgi" jak w 14 misji i po sprawie.

DAY 1 - 16:00
NOHATER: AKIKA SHIMUKA
ZAOANIE GŁÓWNE. W towarzystwie YORIKO ANNO dotrzyj do drogi NIKUNOTSUKA.
ZAOANIE DODATKOWE. Znajdź zdjęcia Akiry.
ZADANIE ALTERNATYWNE. Wykonaj misję w czasie krótszym niż 1:55 sek
Na wstępie od razu włącz celownika Zjedź w dół celownikiem, po chwili na ekrum wbiegnie dziewczyna, a za nią dwa zombiaki. Ustrzel oprawców i zajdź w dół po drabinie. Udaj się do domu Yoshinury i zabierz za sobą Yorika aż na drewniany most (Wooden Bridge), a stąd kieruj się na drugi przystopadły most. Za chwilę zaatakuje snajper, musisz wyeliminować dziewczynę jako pierwszą. Snajper strzeli w jej kierunku, odwracając się od Ciebie. W tym czasie trzeba się szybko wychylić, wycelować i pałnąć mu w łeb. Teraz wolnymi dziewczynę i zanieszamy w lewą stronę do Hiranotsuki. (Zdjęcia znajdzie Yorika, jeśli oprzedzisz schowasz ją pomiędzy budynkami KAWASAKI/TAKAYA'S.)

DAY 1 - 04:00
NOHATER- KISA ONDA
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź krzyż Mama.
Idź na drugą stronę budynku, tam, gdzie można się wspiąć na górę. Wejdź na balkon i sięgnij do doniczki po łopatkę. Wez ją i zejdź na dół. Udaj się w okolice stawu z krwistą wodą, obok krzaczków zaczną kopać, a znajdziesz krzyż.

DAY 2 - TO:00
BOHATER. TAMON TAKEUCHI
ZADANIE GŁÓWNE: Zabij snajpera.
ZADANIE DODATKOWE. Znajdź gumowy wąż.
ZADANIE ALTERNATYWNE. Zapamiętaj Akirę.
Wejdź po schodach i biegnij wzdłuż barierek aż do wszczepu mostu, znajdziesz tam kanister z benzyną, którym oblejesz ów mast, a następnie go podpalisz. Teraz wracaj zygzakiem wzdłuż mostu kamiennego i próbuj postrzelić snajpera. Zacznie uciekać, aż dotrze do płaczącego mostu i nie będzie już mieć drogi ucieczki. Teraz tylko pozostaje wykończyć Akirę i zabrać gumowy wąż (leży obok Small shrine).
Alternatywne zadania można wykonać, przechodząc jeszcze raz ten etap. pod warunkiem, że Yorika znalazła zdjęcie Akiry w jednej z poprzednich misji

DAY 1 - 02:00
KOHATER: REIKO TAKATO
ZADANIE ALTERNATYWNE: Odblokuj wyjście przeciwpożarowe w sali gimnastycznej.
Wszystko idiotycznie jak w misji 16, z tym wyjątkiem, że po walce z dyrektorem w sali gimnastycznej należy wejść po drabinie i odblokować drzwi na końcu korytarza.

DAY 1 - 22:00
BOHATER- MAOKO MIHAMA
ZAOANIE GŁÓWNE. Uciekniij ze szkoły
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź książkę (Library, 2 piętro).
Zajdź z podwyższenia po drabinie i postrzelaj do pojaków Wyjdź z sali i kieruj się na 2 piętro, za względu na barykady musisz przechodzić klasami Idź do drzwi na końcu korytarza. W środku zabierz cyrkiel szkolny i wróć do pomieszczenia łączącego salę gimnastyczną za szkołą (gymnastic storeroom). Za pomocą cyrkla wymiosz klucz spod desek w podłodze. Teraz idź do drzwi przy schodach na 2 piętro i otwórz je kluczem, wejdź do tego pocnieszczenia i otwórz następne drzwi.

DAY 1 - 03.00
BOHATER SHIKO MIYATA
ZADANIE ALTENNATYWNE. Znajdź buty pielęgnarki
Buty leżą przy zejściu z mostu w krzakach po lewej stronie.

DAY 1 - 22:00
BOHATER. MISA ONDA
ZADANIE GŁÓWNE. Ostrzeż MIYATA i MAKINO przed nadchodzącymi wrogami
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź obraz z aniołami
Obróć się szybko i uciekaj na schody, zaczekaj tam, aż "zmutowana siostra" pójdzie sobo i skręci w następny korytarz, wówczas zajdź na parter i w Storeroom weź poroscłkę Wracaj z powrotem na piętro i przeciśnij się przez drzwi Rozwal pajnki, udaj się dalej za zakręt i prosto. Potem zajdź po schodach i włącz alarm.

Alharnatywnym celem jest tutaj znalezienie obrazka z aniołami. Podobnie jak za pierwszym razem musisz zaczekać, aż pielęgnarka "sobie pójdzie" Wówczas biegniesz do gaśnicy i czekasz, aż mutant wróci. Wtedy używasz gaśnicy i przechodzisz obok oślepionej "piguły", idziesz do pokoju na wprost korytarza i wychodzisz na zewnątrz budynku, trzeba tu odblokować zsyp Gdy tego dokonasz, wracasz do pokoju 101 i ściągasz kolbę z łóżka.

DAY 1 - 17:00
BOHATER- TOMOKO MAEDA
ZAOANIE GŁÓWNE Uciekniij z NIKONOTSUKA.
ZADANIE ALTERNATYWNE Uciekniij z HINONOTSUKA w czasie krótszym niż 1 55 sek.
Bez zbędnych kombinacji, wyłączasz latarkę i biegniesz na "chama" przed siebie, a następnie w prawo na skrzyżowaniu dróg bez obawy, umarlaki są tak tępe, że nawet Cię nie drasną.

DAY 2 - 00:00
BOHATER. REIKO TAKATO
ZADANIE GŁÓWNE: Pomóż HARUMI YOMODA uciec z KAKUWAN!
ZADANIE DODATKOWE: Znajdź kasetę I zdejmij hamulec ręczny w opuszczonym samochodzie
ZADANIE ALTERNATYWNE: Zapal latarnie w odpowiedniej kolejności
Wejdź do pobliskiej budy i waź zapalniczkę leżącą na boczce, następnie udaj się razem z Harumi do żelaznej bramki i zostaw ją tam. Sam wejdź do kanału i na jego końcu zdejmij z gałęzi klucz do opuszczonego samochodu. Wróć po dziewczynkę i razem idźcie do Abandoned Car.
Najpierw weź z wnętrza kasetę, a następnie zwolnij hamulec ręczny. Teraz idź w stronę wyjścia, po kilkunastu sekundach szybko biegnij do cysterny, najpierw wciśnij klakson, a następnie odkręć zawór z benzyną i podpal zwabione zombiaki.

DAY 2 18:00
KOHATER:TAMON TAREUCHI
ZADANIE GŁÓWNE: Podajmij trop Yorika
ZADANIE DODATKOWE Znajdź igłę.
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź album
Uwaga na początek! Oszczędzaj amunicję, bo może jej zabraknąć na boss'a!. Idź w lewo i dalej do góry po schodach, a następnie cały czas prosto i za Security office w prawo do samego końca. Teraz klatkę schodową zejdź w dół, aż do Basement Entrance. W piwnicy odaj się Equipment Room i weź stamtąd szczypce Wracaj na samą górę i dojdź do izolatek (Isolation Rooms) Interesuje Cię ostatnia "kwatera", w której znajduje się klucz przypięty łańcuchem - poszerz obręcz szczypcami, weź klucz i idź w stronę, gdzie zaczynał się etap. Najrzadziej ostatnich schodów używasz niedawno znalezionego klucza i omijając zombiaki schodzisz po drabinie przy pomniku. Otwierasz drzwi i czeka Cię końcowa walka na "zmutowaną pigułę".

Album znajdziesz w Reference Library. Na początek udaj się do toalety dla mężczyzn. Przyjdą do krunu gumowy wąż i wystaw go za okno. Teraz zbiegnij do toalety paniżej i wtóż wąż do krutki pod oknem. Teraz leć na górę, odkręć wodę i ponownie na dół - gdzie wypłynie klucz . Idź po schodach na górę i przez drzwi na wprost schodów, następnie otwórz kluczem, dojdziesz do niedostępnego wcześniej korytarza; tutaj do gramofonu znajdziesz w Director's Office, natomiast album jest w pokoju obok

DAY 1 12:00
BOHATER- KEI MAKINO
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź przedmiot upuszczony przez TOMOKO.
Całość przejdź jak misję 7 aż do momentu, gdy dziewczyna ucieknie. Wówczas szybko obróć się i wejdź w umysł zombiaka, który pojawi się znikąd (?). Śledź go, aż do momentu, gdy dojdzie do świątyni i otworzy kłódkę na kod (zobaczysz jaka jest poprawna kombinacja). Teraz wróć, wejdź od tyłu chatki (przez krzaki) i otwórz drzwi. W środku znajdziesz legitymację TOMOKO. Teraz kieruj się do HIKASAKAI

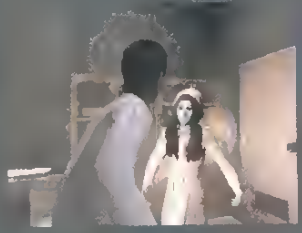
DAY 2 06:00
BOHATER: TOMOKO MAEDA
ZADANIE GŁÓWNE. Dotrzyj do Kościoła.
Od miejsca startu biegnij w stronę ciężarówki (którą niegdyś zwaliniłeś z hamulca ręcznego), wskocz na jej dach i dalej schodami do lokacji "Church".

DAY 2 01:00
BOHATER- KYOYA SUOA
ZADANIE ALTERNATYWNE. Znajdź kosę wbitą w ścianę.
Przejdź ponownie misję 18 i tuż przy samym końcu, gdy wyłączysz światło, ukryj się i zaczekaj, aż zombie zainteresuje się zasłaniam r otworzy drzwi od magazynu. Wówczas wejdź do jego środka i obejrzyj scenkę

DAY 2 15:00
KOHATER HAKUMI YOMODA
ZADANIE GŁÓWNE: Uciekniij z opuszczonego domu.
Wejdź w umysł "martwej matki" i zaczekaj, aż pójdzie do kuchni. Teraz wyjdź z szafy i ostrożnie odaj się do kuchni, biorąc z niej klucz. Wycofaj się i obserwuj córkę, aż wejdzie do swojego pokoju Za pokojem córki jest wejście - otwórz je kluczem i wyjdź na zewnątrz. Wyjdź na balkon I gdy z niego zejdziesz, kieruj się do kramy wyjściowej Za kramą spotkasz znaną nauczycielkę, która "trochę" się zmieniła musisz przed nią uciec, wykonując rundkę wokół posiadłości i z powrotem wbiec przez bramę.

DAY 2 - 20:00
NOHATEK KYDYD SUDA
ZADANIE GŁÓWNE. Razem z Yorika przeszukaj "gniazda".
ZADANIE ALTERNATYWNE: Stwórz przejście dla Horumi
Za schodami skręć w prawo i obij zombiaka. Wejdź na dach budki, a z niego na taras kolejnego budynku Aby otworzyć furtkę, uderz w zamek 3x. Idź dalej przed siebie, aż dotrzesz do zejścia w dół drabinę. Na dole wyjdziesz na placami "snajperki" - zatwtw go i zawołaj Yorika. Idźcie razem wnętrzem kafeterii, a następnie za Rice Shop, na boczce, znajdziecie piłę. Teraz z powrotem i przejściem pomiędzy kawiarnią a sklepem ryżowym, i dalej w prawą stronę. Zostaw dziewczynę i sam wejdź po drabinie na Fira Tower, gdzie załatwisz drugiego snajpera Drega wolna, wejdź na podwyższenie naprzeciwko Fira Tower i wciągnij tam panne. Teraz pozostaje przejść deski zagradzające przejście.
Drugie zadanie polega na otwarciu śluzku obok przystanku autobusowego łomem (do zdobycia w domu przy schodach w dzienice).

DAY 2 00:00
BOHATER. SHIRO MIYATA
ZAOANIE GŁÓWNE. Pokonaj MIHA ONDA.
ZADANIE DODATKOWE: Otwórz męski WC i znajdź kołek.
ZADANIE ALTERNATYWNE: Zdobądź lalkę ofiarną.
Zabij sexy-siostrę. Wyjdź na korytarz, biegnij do



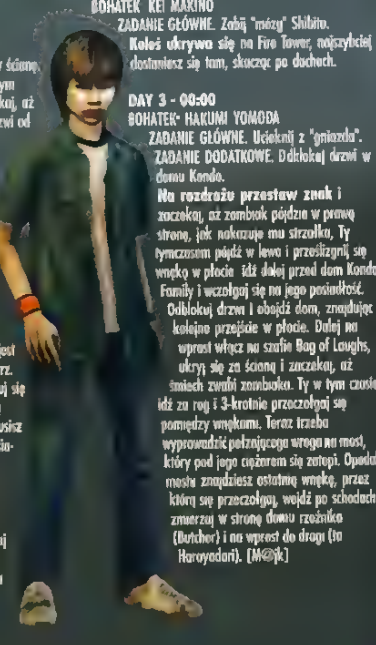
klatki schodowej i wejdź nią na górę. Biegnij na wprost (w międzyczasie popchnij drzwi) Wejdź do Security Office i weź jarzeniówkę. Zbiegnij w dół schodami i kieruj się do Dispensary, gdzie znajdziesz klucz. Teraz wracaj na początek levelu I otwórz drzwi do piwnicy Wejdź do Mortuary; wyjmij gwoździe z trumny, otwórz je, a na koniec wyciągnij kołek ze zwłok. W Storage znajdziesz klucz do kabiety (można ją teraz otworzyć). Pozostaje Ci się udać do bodorowni na tytułową walkę z bosem.
Lalkę ofiarną znajdziesz w przejściu pod pomnikiem (na zewnątrz budynku). Aby odwrócić uwagę snajpera, wrzuć przeniówkę do Garbage Chute.

DAY 2 - 07:00
KOHATER KYOYO SUDA
ZADANIE GŁÓWNE. Zabij "mózgi" Shibito.
ZADANIE ALTERNATYWNE: Znajdź rewolwer.
Biegnij za wiszący most i zabierz zapalniczkę.
Teraz wracaj do samochodu i go podpal - to odwróci uwagę wszystkich pojaków w tym rejonie I będziesz mógł se spokojem zająć się "mózgiem".

Aby zdobyć pistolet, najpierw wydobądź klucz spod desek obok pieczyka (Ora), a następnie otwórz Power Distr. Box i wyłącz prąd. Teraz biegnij do "Puddle" i wlej w kałużę sake, zaczekaj, aż "latający gimiarz" skusi się na trunek i wtedy włącz z powrotem zasilanie.

DAY 3 - 12:00
BOHATEK KEI MAKINO
ZADANIE GŁÓWNE. Zabij "mózgi" Shibito.
Koleś ukrywa się na Fira Tower, najszybciej dostaniesz się tam, skacząc po dachach.

DAY 3 - 00:00
BOHATER- HAKUMI YOMODA
ZADANIE GŁÓWNE. Uciekniij z "gniazda".
ZADANIE DODATKOWE. Odblokuj drzwi w domu Kondo.
Na rozdrożu przestaw znak i zaczekaj, aż zombiak pójdzie w prawą stronę, jak nakazuje mu strzałka, Ty tymczasem pójdź w lewo i prześlizgnij się wnękę w płocie Idź dalej przed dom Kondo Family i wczołgaj się na jego posiadłość. Odblokuj drzwi i obejdź dom, znajdując kolejne przejście w płocie. Dalej na wprost włącz na szafie Bag of Laughs, ukryj się za ścianą i zaczekaj, aż śmiech zwabi zombiaka. Ty w tym czasie idź za róg i 3-krotnie przeczołgaj się pomiędzy wnękami. Teraz trzeba wyprowadzić pełzającego wroga na most, który pod jego ciężarem się zatopi. Opadnie mostu znajdziesz ostatnią wnękę, przez którą się przeczołgaj, wejdź po schodach i zmierzaj w stronę domu rzeźnika (Butcher) i na wprost do drogi (to Haroyodori). [M@jk]



THE SUFFERING

Posępny kryminalista z wyrokiem śmierci, ciężki język, potężna dawka brutalności... To łączy THE SUFFERING i MANHUNT. Na tym jednak podobieństwa się kończą, a Torque zaczyna krwawy i głośny pochód... Zresztą jak z takim ryjem mógłby się czaić po kątach?



Straaaszymy! Ale jak?



Prison (film) + Shadowman + K.Krawczyk

Wrzuta w więzieniu pełnym rozbebeszonych i mordowanych właśnie kolezków to ciężki klimat. Straszących zdarzeń czy przebłysków jest cała masa. Do tego dochodzą zdeformowani przeciwnicy, co stanowi najwyższą ligę horrorów, a jednak spluwy oraz zwyrodniały Torque nie pozwalają bać się na maksa, panikować. Prędzej z krzykiem unosić siekierę.

Ocena strachu 3+/4

Dźwięk, kiedy odrąbują Ci głowę, podobno jest szybki i urwany. Przeszywa Cię od razu i od razu znika. Nieważne, czy stelo się to za pośrednictwem ostrza, rury wylatującej z rozpędzonej ciężarówki, czy np. zardzewiałego szpadla. Najpierw jest dźwięk, zaraz za nim wkrada się paraliżujący ból, e potem przychodzi spokój... Torque czuł to wszystko dokładnie Wszystko poza spokojem. I choć jego głowa eni ne moment nie opuściła karku, czuł, jakby mu ją odrąbano. Dźwięk rozrywanych dzieci I żony uderzał o ściany pokoju. . Ból pulsował wewnątrz ciele, wewnątrz czaszki, jakby za daleką zasłoną.. A później byla cisze. I krew na jego rękach. Otępiały szybko trafił do araszlu, e później do celi śmierci. Jego rodzina została zamordowana. On to zrobił Podobno. Sam niewiele pamiętał. Ale już wkrótce miał sobie wszystko przypomnieć... Juz wkrótce spodziewał się znaleźć odpowiedź... Najpierw jednak to miejsce miało dla niego zadanie. Najpierw jednak czekało CIERPIENIE.

SCHYLAJ SIĘ, BY DOBIĆ, NIE PO MYDŁO...

Jako Torque trafiasz do więzienio. Więzienia, jakie stanowi zakład penitencjarny Abbott (o najwyższym współczynniku samobójstw), więzienia, jakie sama w sobie tworzy wyspa Carnete, na której osadzono ów kompleks, oraz, e właściwie przede wszystkim, więzienie własnego umysłu. Torque nie jest miłym, normalnym kolezką. To zwalisty i wściekły bydlak, który albo łypie na wszystko spode łba, albo właśnie miazdzy komuś żebra. I dlatego grałem nim z taka przyjemnością. I dlatego Ty też będziesz. Owszem, THE SUFFERING to horror (motywy straszące ne najwyższym poziomie), ale od razu mówię, że to horror z drugiej strony osi, totalne przeciwieństwo FORBIDDEN SIREN. Tutaj po prostu się nie chowasz, nie kurczysz wątlego ciała w ciemnościach. Tutaj rzucasz się z siekierą ne stado trzykrotnie od Ciebie większych popaprańców, niknąc w plątaninie mięse i ostrzy, by za moment wyłonić się z niej, będąc umazanym krwią od stóp do głów. Bo tak właśnie opowieść ekipy z SURREAL SOFTWARE (developer) TRZEBA sobie serwować - bez kompromisów, z dziką furią. Więzienie Abbott to nie jest miejsce dla niezdecydowanych intelektualistów. No chyba, że łudzisz się, że uda Ci się wyjść po mydło.

A jednak współwięźniowie to tutaj najmniejszy problem. Właściwie spotkasz ich przeważnie w dwóch formach - albo jako bolków mogących Ci pomóc (o czym później), albo jako bolków wyrzucających swoje jelita na niedomytą posadzkę (o czym teraz). Oto bowiem na skutek tajemniczego trzęsienia ziemi ekipa z Twojego bloku śmierci ucieka momentalnie [illegible] łonkowana, Ty [illegible] niesz się z celi i ruszasz w rajd do bramy głównej, by dość



szybko przekonać się, że oprócz trzęsienia ziemi Abbott nawiedziło coś jeszcze. Strażnicy w ułamku sekundy wciągani do szybów wentylacyjnych, zmasakrowane ciała leżące na biurkach, czołgające się kadłubki, okaleczone zwłoki wrzucone przez okno... Liczba denatów poddanych najróżniejszym egzekucjom zdecydowanie przekracza w THE SUFFERING standardową normę. I dobrze. Początkowe wprowadzenie do akcji (zdewastowane lokacje, krwawe ślady, opustoszałe korytarze, dziwne charkoty) solidnie wstrząsa synapsami odpowiedzialnymi za nerwowość organizmu. A po pierwszym spotkaniu oprawców zaczyna się już konkretna masakra...

"OKO ZA OKO" - I CAŁY ŚWIAT OŚLEPNIE

Z kim walczysz? Tego dokładnie zdradzać nie będę, bo fabuła sama dobrze rozwije ten wątek (spotkanie w wiktoriańskiej, opuszczonej posiadłości). Nie mogę jednak powstrzymać się od fizycznego opisu maszkar, bo nie powstydziłby się ich nawet SILENT HILL. Jeśli zatem uważasz to za spoiler POMIŃ TEN AKAPIT. Je wrzucam wyliczankę: zasztyletowanie, dekapitacja, wstrzyknięcie trucizny, powieszenie, rozstrzelenie przez pluton, usmażenie na krześle, pochowanie żywcem, zagazowanie, zjedzenie przez szczury, spalenie... To właśnie wypływa z ich kształtów - cierpienie Zdeformowani potępieńcy z głowami usztywnionymi metalową konstrukcją, ostrzami zamiast nóg i rąk, potrafiący chodzić w pajęczej pozycji (także biegać po ścianach czy suficie) elbo wirować wokół własnej osi w serii cięć... Skrzeczące pokraki wyjmujące strzykawki wkłute w ich plecy i usiłujące wbić Ci je w gardło.., Wielkie bydlaki za zmasakrowanymi czaszkami, wyjeżdżające spod ziemi na nieociosanych palach, mający wrośnięte w ciało lufy karabinów .. Przegnici, spasieni



Przebłyski wydarzeń, ciekło potworów przytłaczające Cię nagle i równie nagle znikające, dzieci wołające o pomoc... Torque nie ma pewności co tak do końca się wydarzyło i co dzieje się teraz. Krwawy ślad gdzieś jednak prowadzi - to wie dokładnie.



nadzorcy niewolników, którym szczury wyżerają bebechy... Ryjące pod ziemią (także pod deskami) stwory, owinięte płótnem i łańcuchami... Zabrakło chyba tylko ekipy połamanej kołem, ewentualnie rozciągniętej przez konie. Design naprawdę robi wrażenie, a animacja świetnie oddaje ich chora zachowanie.

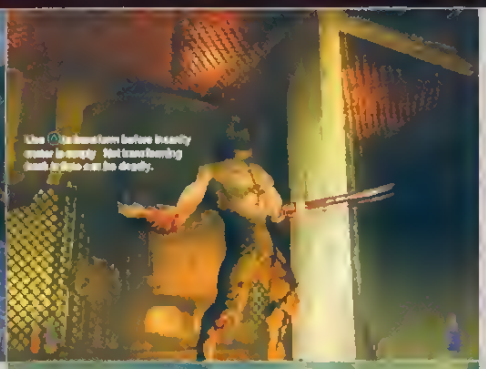
Samo AI wrogów nie zawsze zachwyca (miejscami bezmyślnie czekają na Twój ruch), czasem jednak wrzucono im kilka ciekawszych zachowań. A to jeden z nich uderza ciałem w kuloodporną szybę, by powoli zwiększać pęknięcie... A to drugi rysuje ostrzem po ścianie, wywołując charakterystyczny zgrzyt i snop iskier... A to wreszcie całe horda wpada np. przez oszklony dach, ekacząc po stalowych platformach i wywijając ostrzami. Wymianie za pomocą dwóch coltów, obżyna, karabinka typu Tommy, miotacza ognia z kanistrem, czy nawet siekiery zamienia się wtedy w efektowną jatkę. Do tego pokuszono się o nieco bardziej złożone spotkania z sub-bossami. Ci ostatni darzą zresztą Torque'a dość specyficznym podejściem: albo poczuciem braterstwa (skazany na krzesło więzień, który poćwiartował swoją żonę przy jednym z widzeń, by móc zabrać ją ze sobą do celi), albo chęcią konfrontacji (naczelny egzekutor), albo wolą dziwnie odpowiednim czasie kończy się śmiercią, a po drugie: nadużywanie go prowadzi do specyficznego, dość powiedzieć, mrocznego, zakończenia. Dla pełnego obrazu sytuacji dodam tylko, że warto dotrzeć do momentu, kiedy odnajdujesz lekarską diagnozę dr Killjoy'a. Jest ona niewątpliwie ciekawe.

Stan psychiczny naszego umazanego krwią kryminalisty daje nie tylko możliwość wpadania w furię... Świetnie robią to też atakujące go od czasu do czasu głosy. Pojawiają się one wszędzie tam, gdzie możesz podjąć decyzję: czy chcesz być dobrym samarytaninem, czy wrednym, sadystycznym bad-assem. Ot, spotykasz innego więźnia i nagle słyszysz: "pomóż mu, sam sobie nie poradzi" (delikatny, kobiecy wokal), "to pasożyt, jest słaby, zabij go... zabij, zabij, zabij!" (skrzeczący, męski głos). Jak dla mnie megaklimatyczny zabieg! Sam kierujesz ścieżką, prowadzącą do określonego rozwiązania historii. A ta zie niezmiernie kusi. Rozwelić ryj strażnikowi, który wyraźnie do tego prowokuje, nacisnąć przycisk, włączający elektrowstrząsy przy unieruchomionym policjancie, patrzeć jak inny, potwornie okaleczony, podrygując i wykrwawia się na śmierć w izolatce... Ech, naprawdę ciężko być dobrym, sympatycznym i nie zbijać babciom jajek koszykiem w markecie.

TO ISTNIEJE TYLKO W MOJEJ GŁOWIE... CZY ABY NA PEWNO?

Większość wydarzeń dzieje się na Twoich oczach, jest prezentowanych w czasie rzeczywistym. Mało scenek przerywnikowych, mało rozluźnienia się i odpoczynku. W zamian za to, w czasie zwykłej eksploracji terenu, pojawiają się nagle jedno, dwusekundowe przebłyski: dom, miejsce zbrodni, twarze bliskich, zdeformowane postacie.. W zamian za to słyszysz rozmawiających strażników, obserwujesz akcję na drugim (często niedostępnym) planie, podczas starć dobiega Cię monolog Twoich oprawców, sprawdzasz ujęcia z kamer przemysłowych, podnosisz dzwoniące telefony... W zamian za to w określonych miejscach wchodzi rozmycie obrazu i widzisz obok siebie swoich synów/żonę, którzy zaczynają uciekać, prosić Cię o pomoc, ewentualnie kulić się przed cieniami wielkich stworów. Sam poruszasz się w zwolnionym tempie, a po chwili postaci znikają, a lokacje wraca do normy. W zamian za to po prostu uczestniczysz w





◀ Okaleczone maszkary potrafią atakować w sporych grupach. Co ciekawe poszczególne gatunki walczą także między sobą (scenka na plaży miażdży).

▼ Po ostrej przeprawie Abbott wypuści Cię na zewnątrz i pozwoli zwiedzić przyległe tereny. Ucieczka nie jest jednak tak prosta, jak zwykle wyjście za bramę... Wiktoriańska posiadłość ma klimacik.



Napotkane istoty to powyginana, zagadkowa ekipa... Można dowiedzieć się ciekawych rzeczy czytając klimatyczny dziennik wrzucony w grę. Za ich projekt odpowiadali ludzie pracujący przy "Predatorze" oraz "Obcym". Miło.





pojmowanego leczenie (doktor o wszystko mówiącym nazwisku Killjoy). Ironią całego horroru jest jednak fakt, za największy potwór tkwi.. w Tobie. Mierzyć się z nim przyjdzie Ci przez całą wędrówkę.

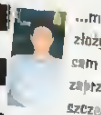
KAŻDY Z NAS SŁYSZY GŁOSY. KWESTIA TYLKO - JAK GŁOŚNO?

Torque to z pewnością jeden z bardziej mrocznych bohaterów w historii gier video (no ale jak mogło być inaczej - z takimi bakami?!). Za milczącą, kamienną twarzą kryje się coś bardzo niepokojącego... Wystarczy, że pęknie w nim jakaś granica, że straci kontrolę, a budzi się Bestia. W rozgrywkę wrzucono bowiem wskaźnik furii, po przekroczeniu którego możesz odpalić specjalną transformację. Torque charczy, kilkukrotnie zwiększa swoją masę, deformuje twarz, z jednej ręki wyrastają mu pokraczne ezpony, z drugiej stalowe ostrze (patrz screen u góry)... Efekty dźwiękowe, odgłosy stawiania kolejnych kroków, sapnięcia, przeciwnicy rozrywani kilkoma ruchami potężnych ramion - to wszystko sprawia, że jeśli gra w poprzednich momentach Cię straszyła, tak teraz kompletnie wyzbywasz się tego uczucia. Nagle to Ty jesteś łowcą, a biegające naokoło mięso - żniwem. Cena za taką swobodę jest jednak solidna. Po pierwsze: niewycofanie się z tego trybu w



"No to teraz policzymy się za wieczorne gaszenie świateł". Z taką ripostą i takimi bakami to on faktycznie nie miał szans na przekonanie ławy przysięgłych...

Pełne gacie...



...mam po dziś dzień. Tak się złożyło, że przez kilka dni byłem sam na chacie, więc nacami zaprzęgałem do roboty konsolę, nie szczędząc kina domowego. I powiem tyle, podtrzymując portki w kroku: o ile gra jest bardzo dobra (chora, zachrzowana, hardcore'owa...), tak dźwięk dopełnia dzieła zniszczenia i działa relaksacyjnie na zwierzęce. Ileż razy podskoczyłem, gdy muza huknęła złowieszczo! Ileż razy przypaliłem się kiepem, gdy na ekran wskoczył "bydlak", przemknął w pobliżu! Oklepany motyw z transformacją motywuje do działania, to samo tyczy się przemiania tatarki... i kilku innych, a mimo wszystko gra się z wypiekami na twarzy. Sterowanie pozostawia troszkę do życzenia. (HIV)

Ocena: 8

THE SUFFERING



Siren czy Suffering?

okiem Muzziego



THE SUFFERING ujął mnie swoim zeschizowanym klimatem lecz wyjątkowo spodobała mi się możliwość podejmowania decyzji o postępowaniu naszego bohatera. Słyszymy szepczące głosy, które nakłaniają nas do różnych rzeczy, widzimy migawki mrocznych wspomnień z przeszłości. Po całej garnie pozytywnych bohaterów miło jest się wcielić w postać mordercy i wejść w świat pewnego więzienia, mając w ręku jedynie oświetlającą otoczenie latarkę i nie do końca naładowany gun. Przemierzając ciemne, zakrwawione pomieszczenia, słyszymy swój ciężki oddech i płacz widmowych dzieci. Unikalny design potworów to miła odskocznia od





zombiaków z serii RE i rozwinięte potwomości znanych z SILENT HILL. Gra nie jest innowacyjna, zaś znakomicie operuje znanymi motywami, nie raz podnosząc ciśnienie w pompce i zmuszając czoło potem. Kawał solidnej roboty! SIREN z kolei wprowadza szereg innowacji, które czynią ją atrakcyjną dla gracza, szukającego świeżych wrażeń. Zaburzenia ciągu fabularnego i możliwość grania kilkoma postaciami ukazuje wydarzenia z różnych perspektyw, pozwalając lepiej zrozumieć rozgrywające się w miasteczku historie. Ba! Umiejętność "sightjack" pozwala spoglądać na świat oczyma czających się w mroku potworów. Nabiera to prawdziwe kinowego charakteru, a chwilami ujrzenie swoich pleców z perspektywy bestii, która właśnie chce zadgać Cię ostrym narzędziem, naprawdę wywołuje ciarki. Ciemność, mgła, deszcz i walka o przetrwanie w, opanowanym przez „nieumarłe" bestie, miasteczku to traumatyczne przeżycie, tylko dla graczy o mocnych nerwach. Osoby nieprzyzwyczajone mogą nie odnaleźć się w świecie gry, gdzie kombinowanie i korzystanie z tego, co ma się pod kopułą jest ważniejsze od bezmyślnego prucia z giwer. Zdecydowanie jest to pozycja dla koneserów gatunku, autentycznie straszna. Gdybym miał jednak zdecydować się tylko na jedną z tych gier, oddaję swój głos na THE SUFFERING. SIREN też prezentuje się znakomicie, ale z czystym sercem powiem, że tym razem SONY przegięło. Granie w samotności po ciemku z podkręconą głośnością to masochizm i szarganie sobie nerwów. Podział na levele i zabawa w wykonanie "misji" różnymi postaciami jednak do mnie nie trafia. Stawiam na spójną fabułę i dynamizm, a takie rozczłonkowanie spowalnia akcję i ... nuzy.

The Suffering: 8+
F. Siren: 7+

scenkach, które mogłyby być nieinteraktywnymi przerywnikami. Klimat naprawdę ostrej psychozy dociera więc do Ciebie bardzo wyraźnie. Wątpliwości, co tak naprawdę zrobił Torque, drążą czachę już po pierwszych dwóch rozdziełach opowieści. I - uwierz mi - to cholernie motywuje do jej rozwiązania...

DOBRZE JEST PATRZEĆ NA ZŁO... I SŁUCHAĆ!

Kompleks Abbott z jego salą natrysków, prainią, boiskiem, czytelnią, barakami strażników, czy pwnicami po prostu trzeba zwiedzić. Nie wspomnę już o pobliskim cmentarzu, teranach leśnych, spalonym domu, opuszczonym zakładzie dla obłąkanych, czy plaży. Wprawdzie jakość tekstur nie powala (ot, przyzwoita robota), tym niemniej część lokacji oferuje ciekawy design oraz sporą szczegółowość (wnętrza pomieszczeń). Nia sposób też nie wspomnieć o zaawansowanych efektach świetlnych (nieodzowna latarka, flary, miejscami sugestywne poświaty bijące ze ścian czy podłóg) oraz możliwości swobodnego przełączanie ujęcie "zza pleców" ne widok "z oczu". Z racji mocno strzelankowego charakteru ułatwia to rozgrywkę (np. headshoty eliminujące odradzenie się maszkar w późniejszych sekcjach), choć, o dziwo, kamera TPP eprawdze się bardzo dobrze. W ostrej jatce pomaga zorientować się, kto i z której strony wycina Ci płuca. Gorzej jest już z animacją, która na PS2 potrafi miejscami przyciąć. Jednak to nie w kwestii tachnicznej tkwi element przyciągający wzrok do THE SUFFERING. Jest to bowiem chęć sprawdzenia kolejnych lokacji, zobaczenia kogo i w jaki sposób tam wybebeszono, bycia świadkiem kolejnych, chorych zdarzeń. Wszystko to eprawia, że przedstawiony tu świat odbiera się z dużym zaciekawieniem. Motywy takie jak obserwowania naczelnika bawiącego się w egzekucję, dr Killjoye prowadzącego pokaz "chirurgii", czy w ogóle sprawdzanie podglądów z kamer przemysłowych to niezłe schizo.



Bez dynamicznie zmieniającej się muzy, niepokojących podkładów i, przede wszystkim, przestrzennego dźwięku, THE SUFFERING straciłby sporo ze swojej niepokojącej otoczki. Klimat gry skutecznie podkręca też dokument o historii amerykańskiego więziennictwa, poparty zdjęciami z opuszczonego, zdewestowanego kompleksu penitencjernego. Kolejś opowiadający o tym, że w XVII wieku w USA stosowano system jednej wielkiej hali pod nadzorem (wrzucano do niej wszystkich - nastoletnich złodziejaszków i kobiety, pedofilów i masowych morderców), by później zamienić go ne małe, ciasne izolatki i totalny zakaz odzywania się (brak rozmów, brak kontaktu wzrokowego z kimkolwiek np. przez 20 lat!) wywołuje naprawdę spora wrażenie! Szkoda, że później wchodzi akcja rodem z "Na Do Wiary". Co nie zmienia faktu, że materiał i tak świetnie uzupełnia samą jatkę.

BURZA MÓZGÓW W RZEŹNI. I CO TU ROBIĄ KURY?





Wizyta w Abbott ostro mnie wciągnęła, choć otwarcie muszę przyznać, że gdyby nie ciekawie podana fabuła, miejscami byłbym znużony rozgrywką. Ot, developer przesadził czasem z wydłużeniem sekcji strzelanych, nieustającą rzeźnią kolejnych hord. Dotyczy to szczególnie środkowej części gry, bowiem po połowie i sama historia się rozkręca (spotykana postacie), i do wykonania otrzymujesz bardziej różnorodne akcje. Tak czy siak, aż prosi się tutaj o większą liczbę logicznych zagadek. Przesuwanie jakichś skrzyń, kierowanie wody, by ugasiła pożar, sterowanie wysięgnikami dźwigów, spychanie samochodu z urwiska, czy uruchamianie starej latarni to przysłowiowe rodzyny. Za to w kwestii krwawej, hurtowej łaźni chłopaki ze studia SURREAL SOFTWARE poszaleli - trawiaste pole na jednym ze wzgórz, stacjonarny karabinek do obsługi i to co tam się dzieje, warte jest zobaczenia... A jeśli nie zechcesz sprawdzić THE SUFFERING dla tych wszystkich, wyżej wymienionych, patentów, odpal go, bo to jedyna gra, gdzie wielki koleś z jeszcze większymi bakami wali z kury jajem do gigantycznego grubasa, ten pada i lecą z niego szczury-kamikadze. Serio! I to jest naprawdę dobry horror.

WERDYKT Myszogę

MIDWAY SURV. HORROR/STRZELANINA

8 8 8 7 8

8

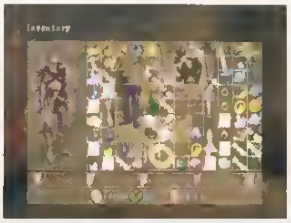
Brutalna i krwawa przeprawa. I to kolejną dalekim od normalności! Ostro.

PLUSY	MINUSY
▲ klimat, chore akcje	▼ za mało zagadek
▲ design przeciwników	▼ czasem AI wrogów
▲ dźwięk	

1 GRACZ, MEMORY 160-300KB, NOŚNIK - DVD

Termin wydania wersji PAL - 14 maj 2004.

Arx Fatalis



Klasyczny komputerowy RPG - takim mianem określić można ARX FATALIS, notabene konwersję powstałego przed rokiem pecetowego role-playa pod tym samym tytułem. Już pierwsze spojrzenie na tę pozycję pozwala stwierdzić, że hołduje ona nurtowi eksploracji labiryntów z wiodkiem FPP, wywodzącemu się jeszcze z czasów wiekowego "Eye of the Beholder", zwłaszcza że akcja rozgrywa się wyłącznie pod powierzchnią ziemi, a wydrążone i naturalna korytarze wiją się w nieskończoność



Arx było kiedyś tętniącym życiem naziemnym królestwem, jednak pewnego dnia ktoś wyłączył światło (tzn Słońce) i zaczęło strasznie "przydzić" tak więc zarządzono ewakuację. Wszystkie walczące ze sobą rasy zjednoczyły się w celu zapewnienia sobie przetrwania i zaadoptowały stare krasnoludzkie kopalnie oraz inne podziemna jaskinie jako swój nowy dom, zawierając przy okazji tymczasowe zawieszenie broni. Rozejm rozejmem, kto jednak wpadł w łapy szpetnym goblinom, ten o własnych siłach musiał wydostać się z więzienia, tak jak główny bohater którego poznajemy w takiej właśnie sytuacji. Ucieczka z paki to dość klasyczny motyw, wybijanie przeciwników na swojej drodze to kolejny, choć urozmaicony przez możliwość ukrywania się i odwracanie uwagi, jednak naszego bohatera czeka znacznie ważniejsze zadanie, niż ganianie się z goblinami, oczywiście po wcześniejszym otrząśnięciu się z również klasycznej amnezji. Szukając drogi do poznania prawdy wykonuje on oczywiście różnorakie poboczne zadania, aż dociera do głównego wątku tej opowieści, jakim jest konieczność powstrzymania pewnej sekty przed wskrzeszeniem pewnego złego boga. Szkoda tylko, że po odkryciu (dość szybkim) celu gry napięcie znacząco siada i tak naprawdę pozostaje nam już tylko wykorzystywanie pewnej swobody w eksploracji owego podziemnego świata oraz poznawanie otoczki gry.

Graficznie AF prezentowałby się niezle, gdyby konwersja została wykonana solidnie, tak się jednak nie stało, stąd animacja gubi całe tony klatek, co zauważalne jest zwłaszcza w większych pomieszczeniach. Przeciętnie prezentują się również klockowate kształty stworów i ludzi, choć za same tekstury oraz projekty podziemi należą się plusy. Podobny problem występuje z udźwiękowieniem - niby klimatyczna muzyka wywołuje dreszcze, a godlinskie skrzeki wybuchy śmiechu, to jednak strasznie irytuje wszędobylskie echo oraz totalnie dźwiękonieszczelne ściany. Skoro już mowa o elementach technicznych, grzechem byłoby przemilczeć kwestię systemu owego eRPeGa, z którym mamy od czynienia już podczas kreacji postaci. W zależności od parametrów i zdolności, nasz heros może specjalizować się w używaniu ciężkiego oręża i zbroi, nastawić się na używanie czarów lub próbować swych sił jako łotrzyk. Oprócz walki, czarowania, ukrywanie się, czy otwierania zamków bohater potrafi łączyć za sobą różnorakie przedmioty (np. linkę ze sznurkiem, by zrobić wędkę), między innymi destylować eliksiry, jako że nie są one powszechnie dostępnymi dobrami. W grze występuje również ukryty wskaźnik głodu, stąd naszego chłopka należy regularnie odżywiać, często samemu przygotowując posiłki np. poprzez pieczenie na ognisku surowego mięsa. Jeśli chodzi o samą walkę to odbywa się ona na najprostszych zasadach tzn. zamach i cios lub zajmująca określony czas inkantacja wybranego zaklęcia. Problem jest tylko z celowaniem, jako że nie można ustawać wrażliwości gałek analogowych.

ARX FATALIS co prawda nie dorównuje MORROWINDowi stanowi jednak kawał dobrego eRPeGa, na który posiadacze Xboxów powinni przynajmniej rzucić okiem □



WERDYKT Strona

DREAMCATCHER | RPG

6 | 7 | 7

PLUSY	MINUSY
▲ klimat	▼ błędy z wersji PC
▲ eksploracja	▼ klasyczny temat

OCENY: MAŻE 7+ | 1 GRACZ | 7+

Knights of the Temple



Kiedy odpaliłem nową grę STARBREEZE STUDIOS moje serce wypełniło się bojaźnią bożą i błyskawicznie poczułem powołanie od nawracania grzeszników. Odziałem symbolizującą czystość białą szatę z wyhaftowanym krzyżem Św. Benedykta, chwyciłem za naostrzony topór i uczyniłem znak krzyża wypowiadając: Vade retro satanal ("Idź precz szatanie!) Biskup plugawiący nauki Chrystusa porwał piękną Adelię i za sprawą demonicznego rytuału zamierzał "ogrzać" ziemia ogniami piekielnymi. Jego Ekscelencja nie przeczuwał jednak, że Wasz Uniżony Sługa własnie wyruszył go rozgrzeszyć...

Otaczający mnie świat zaskakiwał bogactwem detali: piękne freski pokrywające ściany, sakralna ornamentyka, jaki trzaskający, oświetlający pomieszczenia ogień. Wszystko przedstawiono w wysokiej rozdzielczości i podkreślono przez tekstury o doskonałej jakości. Miłym faktem była dla mnie możliwość interakcji z otoczeniem, kiedy mieczem roztrzaskiwałem maskujące ukryte przejście deski, oraz uliczny straganu pod którym znajdował się ukryty eliksir życia. W końcu na mojej drodze stanęli oni: nawiedzeni mnisi z sierpami, uzbrojeni po zęby ludzie z dalekiego wschodu i wzbudzające trwogę w sercu każdego chrześcijanina bestie z piekła rodem, pokraczne maszkary czekające by wyrwać mi serce. Chwyciłem za oręż: cała gama mieczy, toporów, maczug, łuków i halabard uczyniła ze mnie narzędzie w rękach Pana - krew niewiernych saracenów tryskała obficie zraszając ściany i posadzkę. Rozgrzeszałem ich hurtowo. Podczas szybkich i dynamicznych pojedynków posłałem całą armię ciemności z powrotem tam, skąd przyszli. Umiejętne stosowanie bloku by powstrzymać mordercze serie ciosów adwersarzy i wyprowadzanie w odpowiednim momencie combosów okazały się być kluczem od sukcesu. Satysfakcje dała Waszemu Unizonemu Słudze możliwość wykańczania owieczek, które zapomniały kto jest ich pasterzem - wbijałem głęboko miecz i wyciągałem z pomocą nogi, patrząc jak z bestii uchodzi powoli plugawe życie.



Podczas wędrówki przez piekło z gorejącym krwawą czerwienią niebem uwagę moją zwróciły otaczające mnie dźwięki o niesłychanej kunsztowności. Piękna melodia dodawała mi otuchy zagrzewając do boju. Chwilami niewidzialny muzyk zdawał się wyczuwać moją niepewność, podkreślając ciemność odwiedzanych przeze mnie katakumb mrocznymi brzmieniami i dostojnymi głosami gregoriańskiego chóru. Niezmiennie jednak trwał przy mnie duch Adalle, która kochała moje serce, zachęcając do modlitwy i wiary w łaskę Pana, który nie opuścił swojego wiernego wyznawcy. Zabijając sługusów ciemności zyskiwałem jego przychylność, a klękając pokornie na kolanach intonowałem błagalne wersy i napełniała mnie moc Stwórzyciela. Odzyskiwałem zdrowie, przyoblekałem ciało w chroniącą mnie przed zagrożeniami poświatę i pokazywałem bestiom wielką moc boskiego gniewu. Wszystkie moje poczynania zdawało się śledzić niewidzialne oko, które ukazywało przebieg wydarzeń z jak najlepszej strony. Trzeba przyznać, że nie zawsze nadążało za Waszym Unizonym Sługą, który wpędzony w wir pojedynków parł do przodu zostawiając za sobą zgliszcza i stosy ciał.

W końcu dotarłem przed oblicze samego Biskupa, zostawiając za sobą kilometry katakumb, wędrówkę przez ziemię świętą, a nawet spacer przez samo dno piekieł. Kiedy świat został umiłowany przed zagładą, a niecny duchowny się nawrócił (ginąc w mękach), wiedziałem, że było warto...□

WERDYKT Mazziego

TOK | PRZYGODOWA/BIJATYKA

8 | 7 | 7

PLUSY	MINUSY
▲ grafika i muzyka	▼ liniowość
▲ klimat "Golden Axe"	▼ brak opcji Multi

OCENY: | 1 GRACZ | 7

Wkrótce dostępne będą wersje dla PS2 i GC

Culdcept

Wyobraźcie sobie połączenie karcianki z "monopolem" (nie mylić z monopolowym). Owe dziwaczna koncepcja to oczywiście dzieło Japończyków, u których CULDCEPT, bo tak właśnie zwie się ta gierka, święci triumfy już od jakiegoś czasu (nie fyiko w wersji elektronicznej). Dopiero teraz, za sprawą firmy NEC, te stworzona na PS2 przez OMIYA SOFT gra planszowa ujrzała światło dzienne za oceanem. Czy rynek papierów wartościowych zareagował zwyzką stóp procentowych? Mało brakowało.



Ogólne zasady gry są następujące: na podzielonej na segmenty trasie łączącej punkt startowy (zamek) z Checkpointami (forty), po której poruszamy się rzucając wirtualną kostką, stawiamy różnorakie stwory (za pomocą kart), dzięki czemu pobieramy opłaty od przeciwników stających na tych samych polach. Rywale oczywiście migają się od płacenia, chcąc oszukać Urząd Skarbowy i wysyłają przeciw naszym potworom własne monstra, by przejąć dochodowe działki, co zresztą my również możemy robić w stosunku do miejsc obsadzonych przez zwierzaki oponentów. Oprócz produkujących stwory, używać możemy kart z wyposażeniem (miecze, tarcza itp.) oraz zawierających czary działające zarówno na wspomniane monstra terytona, jak i samych greczy (określanych mianem Cepter), a same tereny rozbudowywać, by zwiększać zarówno opłaty za "wtargnięcia", jak i bonusy obronne dla stworów o tym samym kolorze, co dane pole. Rozgrywka toczy się do momentu, aż jeden z grających uzyska określoną ilość punktów mana, które to zarabia zarówno pobierając je od rywali (o czym już wspomniałem), jak i poprzez zaliczanie kolejnych okrążeń - i to w aumie byłoby wszystko, jeśli oczywiście nie liczyć całego mnóstwa dostępnych kart oraz wielu rozmaitych zdolności, jakimi dysponują stwory. Proste i przyjemne, oczywiście do momentu, gdy zacznie nas prześladować pech przy "rzucaniu kością" i notorycznie będziemy ładować się na dobrze bronione pozycje przeciwników lub pokonywać okrążenia w ślimaczym tempie. Tego właśnie nie lubię - zbyt dużej "losowości" jak na bądź co bądź grę strategiczną, bo taką właśnie jest CULDCEPT. Zawodzi również fabuła, nie dość że infantylne (drewniana laska ratuje świat), to jeszcze ograniczająca przygodę do kilkunastu zaledwie potyczek. Co prawda walki na kolejnych planszach można powtarzać w nieskończoność (również po ukończeniu gry), przy okazji zaliczając poboczne wyzwania konieczne do zdobywania specjalnych medali, lecz przydałyby się jakieś ambitniejsze rozwiązania, choćby bardziej rozbudowany wątek. Również pod względem graficznym gierka prezentuje dość niski poziom i jedyne zadowalające przejrzysta wzrokowe notuje się podczas starć pomiędzy kartami potworów. W każdym razie gierka owa mogłaby stać się prawdziwym szlagierem, gdyby włożono w nią więcej wysiłku, gdyż połączenie "monopolu" z grą karcianą daje dużo dobrej zabawy, zarówno związanej z taktyczną rozgrywką, jak i kompletowaniem kart i układaniem talii. Polecam miłośnikom karcianek i innych tego typu zabaw, których nie razi infantylne podejście do tematu □



WERDYKT Strona

NEC | STRATEGICZNA

4 | 7 | 8

PLUSY	MINUSY
▲ strategiczna rozgrywka	▼ infantylna fabuła
▲ kompletowanie kart	▼ zbyt duża "losowość"

OCENY: | 1-2 GRACZY, MEMORY 63KB | NOŚNIK - DVD | 7

Termin wydania wersji PAL - nieznany

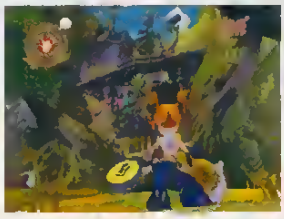
Piła

MALICE



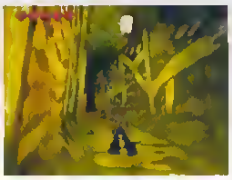
Oto narodził się nowy nurt sztuki rynsztokowej: wirtualny surrealizm! MALICE to gra, która potrafi odrzucić od siebie najtwardszego hardcore'owca.

Jak często masz wątpliwą przyjemność ciorać w tytuł, który Cię męczy? Kazdy jeden ruch gałką analoga lub wciśnięcie dowolnego klawisze sprawia ból, zaś śledzenie fabuły to niemal kamikadze. Wiesz już, o czym gadam? Są takie właśnie gry, które powinny zostać opatrzone metką "nie dotykać", i niestety trafiłem ne taką. Jek donoszą domownicy, po partyjce w MALICE byłem strasznie wściekły, wkurzał mnie nawet fakt, iz wybite okurat godz. 19.37.

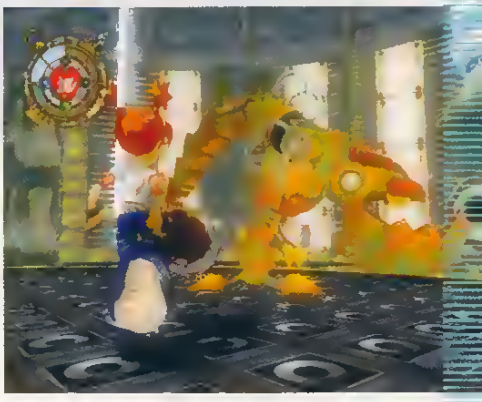


Tytułowe bohaterke to typowa "heroina" - młoda, zbuntowane laseczka, której nic nie pasuje, jest zadufana w sobie i ma ogromne ambicje. Ginie. Nagle i brutalnie, bowiem odpada jej głowa, bynajmniej nie z własnej woli. Chybe nie bolelo. Kto ją załatwił? Okrutny Nefarious Rex, ktory pokitrał czasoprzestrzeń, pregnąc zawładnąć nad światem. Malice dostaje przepustkę z "tamtego swieta", aby uretować "ten świat". Rozumiesz coś z tego? Nie? Mniejsza o to, ja tez nic nie czaję. Bo MALICE to novum, nowy nurt sztuki rynsztokowej, który pozwolitem sobie nazwać "wirtualny surreallzm". Coś nienemacalnego, wyimaginowanego. Mozne by przypuszczeć, ze to dobrze, bowiem wieje od tej gry świeżością, niemniej grać się w to nie da.

Od początku abstrekcja. Znajdujesz się w nicości, pośrodku spirali czesu, i konwersujesz z Orrery - maszyną strzegącą ład we wszechświecie, którą musisz "wskrzesić", przypominającą przerośnięty, gadający piec do wypieku chleba. To "miejsce" sluzy za Warp Room do 22 poziomów, które składają się na przygodę (sptytne, eczkolwiek wtórne posunięcie). W ten sposób Malice podrozuje w rózne zakątki wszechświata w różnych epokach czesowych. W poszczególnych poziomech wykonujesz szereg zadeń, aby ze ukończanie kazdego łyknąć klucz. Jednak teraz zaczyna się nejlepsze. Mianowicie, nie wiem kto jest odpowiedzialny za daslgn światów oraz oprecowenie zadeń, ele stawiem ne Holendrów dorabiających po godzinach w "sklepach z dragami". Zapewne bawiło ich kreslenie scenariusza opływającego w tak elektryzujące zedania, jak "rozwal 15 robaków i zaniaś ja wiadźmie", "skacz po murkach zbierając obślizgłe robale". Dno. Dalej - napotykene postecie. Rozmowe z drzewem? Łazenie po labiryncie i przełączanie dźwigienek w celu zdalnego starowania robote, który musi ten labirynt pokonać? Litości! MALICE nie jest typowym platformerem, reczej przygodówką nastawioną ne rozwiązywenie IDIOTYCZNYCH questów. Narkotyczne omamy, wywołujące mdłości otoczenie (bardzo zróznicowane poziomy, wszystkie równie odpychające) kretyńskie patenty. Szczarza powiedziewszy, spędziłem z tym tytułem zaledwie 4 godzinki, bo więcej nie wytrzymałem. Serio, jakem HIV, zawodnik oawojony z produkcjami "nie teges", tak w przypadku MALICE zmiękłem. Bo są pewne granica, ktorych przekraczać nie mozna. Nie







pomogła równiez oprawa, która w wielu produkcjach stanowi motor napędowy, bowiem ta jest równie podła. Chociaż nie... jest słabe, po prostu sterowanie beznedziejne, a grawitacja prosto z Księżyca. Padaka.

Pewnie czytasz ten tekst z niedowierzeniem, hę? Pukasz się w czoło, twierdząc ze "ten koleś nie wie, o czym pisze". I wiesz co, drogi Czytelniku? Masz racje! Bo ja po zapoznaniu się z MALICE nie wiem nic. Nie wiem o co chodzi w tej grze, nie wiem jakim cudem prześliznęła się przez tzw. "kontrolę jakości". Nic nie czeję. Dlaczego Malice okłeda przeciwników wielkim kawałkiem mięsa? Dlaczego jeden z bossów - latające ptaszysko - atakuje bohaterkę... bobkami wyciskanymi w hurtowych ilościach? Dlaczego gra, która tak długo była w fazie developingu jest tak denna? Dlaczego wersję na PS2 konwertowali z X'a jakieś "łoski" z LTSTUDIOS? Dlaczego...? Nie podchodź do MALICE, nie dotykaj tej gry, bo zostaniesz naznaczony! Nie dziwne jest terez, ze ARGONAUT długo nie mogło znaleźć wydawcy MALICE, którym w końcu, i to tylko na Europę, została mało znana firemke MUD DUCK (el'e MIDAS).

PS. Wkrótce wydana zostanie wersja na Xboxa - prawdopodobnie będzie ok. 2369 razy ladniejsza niz ta na PS2.



UNITED COMPUTERS SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE
RETKIŃSKA 102/104 94-004 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALCJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ.

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1289
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	289

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !



Ale jaja! Ta gra powinna była trafić do poprzedniego numeru PSX EXTREME. Jajka, kury... klimat świąteczny. Swoją drogą, co było pierwsze: jajko czy kura...? SMS z odpowiedzią ślij pod numer 0696 131 258!!!

BILLY HATCHER
and the Giant Egg











Grupa SONIC TEAM odpiero co zmajstrowała SONIC HEROES - świetną w pewnym sensie oldschoolową platformówkę, która wywarła na mnie pozytywne wrażenie. więc sięgając po BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG sądziłem, iż niejako na fali, z rozpędu będzie równie dobra. Odpalenie GaCke, obczajenie intra... i nieco mi łapy opadły, bowiem fabuła nie wróżyła nic dobrego. Fabuła infantylna i denna, "kolejna z tysiąca podobnych" - warto dodać. Ale ze twardziel ze mnie konkretny, potrafiący umyć zęby grzebieniem, a następnie się nim uczesać - przystąpiłem do działania, zaciskając zęby i pada w dłoniach (...) Billy Hatcher to młodzieniec, który musi uratować świat Morning Land przed ciemnościami. Świat zamieszkiwany przez kuropodobne stworzenia oraz ich opraweów, którzy uwięzili społeczną "starszyznę". Starszyzna to osobniki wyjątkowe... każdego ranka zdzierające struny głosowe, co by słońce zbudzić (...) Pom-pom-pom...

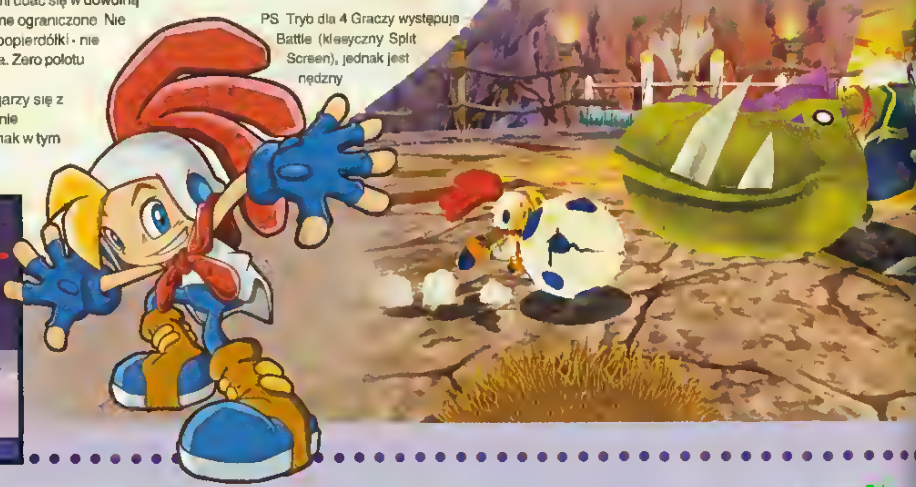


BILLY HATCHER opiera się o stary, sprawdzony patent: poszczególne światy (6 sztuk) zostały podzielone na misje (5 szt.), a wykonanie każdej z nich owocuje zebraniem tokena. Nie ma tokena - nie ma progresu. A zatem liniowość. Liniowość tym bardziej doskwierająca, iż Grecz nie ma absolutnie żadnej swobody w trakcie zabawy. Gdy Billy trafia na dowolny poziom, z założenia musi się rozglądać za jajkami. Te tkwią w różnych miejscach i stanowią nie tylko oręż, lecz również zastępują gadżety niezbędne od... wszystkiego. Po złapaniu jaja, toczysz je przed sobą, w ten sposób taranując elementy otoczenia oraz przeciwników (walisz niczym kulą w kręgle). Wysypują się z nich smakołyki, którymi należy "karmić" jajo (ciasteczko lub wisienkę etc. wystarczy "przewalcować"), w efekcie czego jajo rośnie. Gdy osiągnie słuszne gabaryty, z jajka wykluwa się jakiś sympatyczny gamoń - przyjaciel. Z określonych jajek wykluwają się określone stwory (pokemony?), która służą pomocą w określonych sytuacjach, np. pingwin symbolizuje żywioł wody (a ta, jak wiadomo, gasi ogień), zaś latający "pies" potrafi skruszyć skałę z mocą fireballa. Brzmi to nieco kretyńsko, jak zakładam, ale w praktyce patent sprawdza się jak należy, zmuszając Gracza do kombinowania ("Gdzie jest to cholerne niebieskie jajko?!"), gdyż przy sobie można mieć tylko jeden żywioł. Co ważne, jajka można wykorzystywać na wiele sposobów, np. niczym jo-jo wypuścić przed siebie w celu rozwalenia oponentów, spacerować nań po wodzie (tu niezbędna jest cyrkowa czapeczka jako gadżet wspomagający), ew. skakać. Dzięki skokom można się wdrapać na podest, półkę, skrzynię, ew. w pierścień służący za wyrzutnię. Nasuwa Ci się skojarzenie ze wspomnianym SONIC HEROES? Jak najbardziej słuszne! Podobnie jak w serii z "niebieskim", od czasu do czasu można szybko podróżować systemami niewidzialnych tuneli (...) Wracając do kwestii liniowości, niestety jest ona przybijająca. Po zaliczeniu poziomu trafiasz na mapę, aby wybrać kolejne zadanie. Zero tułaczki po świecie w celu wykonywania pobocznych questów, lecz "wybierasz zadanie nr 4 z trzeciego świata" i automatycznie trafiasz na przygotowaną ścieżkę. Nie można ani zboczyć z trasy, ani udać się w dowolną lokację, gdyż są one ograniczone. Nie zbierzesz jakiejś popierdółki - nie podniosą się wrota. Zero polotu.

SONIC TEAM kojarzy się z produkcjami solidnie wykonanymi, jednak w tym przypadku moje zdziwienie było ogromne. Świat oraz wszelkie postacie są ubogie w detale, ciosane od siekierki, na szczęście kolorowe (świat przysypany śniegiem, wyspa piratów, a i ten ociekający lawą młyn się barwami). Co się tyczy animacji - hula płynnie. Lekkie szarpnięcia występują bardzo rzadko, przynajmniej w pierwszych dwóch światach, gdyż w kolejnych, gdy procesory muszą przerzucać większe przestrzenie, animacja pada na ryj. Brak jakichkolwiek efektów specjalnych, słabutkie tekstury, problemy z kamerą (non stop trzeba ją korygować manualnie). Nie można jednak odmówić BC "zrywów oczopląsowych" tj. w momencie gdy naraz rozprawiasz się z wieloma kolesiami, ekran wypełniają ruchome elementy w feerii rozbłysków, co sprawia odrobinę frajdy.

Z uwagi na fabułę, oprawę graficzną oraz poziom trudności mogę orzec bez wahania, iż BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG to gra ewidentnie skierowana do młodszych Graczy, którzy nie są w stanie poradzić sobie z przygodami Mario, nie mogą rozwalać zombiaków w RESIDENT EVIL, ew. ich rodzice zdzierżyć tego nie mogą. Nie jest to tytuł rewelacyjny, aczkolwiek zawiera kilka interesujących smaczków niemniej oklepanych. Nie jestem oczarowany, lecz splunąć w stronę BILLY HATCHER nie mam zamiaru □

PS. Tryb dla 4 Graczy występuje: Battle (klasyczny Split Screen), jednak jest nędzny.



WERDYKT NIVo

SEGA	PLATFORMOWA
6	7
6	6+

Sztampowa platformówka dla młodszych Graczy. SONIC TEAM stać na znacznie więcej.

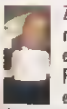
PLUSY	MINUSY
▲ patent z "pokewonem" (jajek i używaniem "pokemonopodobnych" gamoni	▼ gra bez przytupu ▼ liniowość

OCENY: 1-4 GRACZY

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



RPG Party Game?



Zapewne nie raz marzyłeś, aby zagrać w eRPeGa z przyjaciółmi. FF CC umożliwia eksplorację kolejnych dungeonow wraz z 3 kumplami w tym samym czasie (niestety, wymagane są cztery GBA). Zabawa jest wysmienita, tym bardziej iz nie ma z góry narzuconego głównego bohatera (można wybrać takowego spośród 32 dostępnych postaci podzielonych na 4 rasy). Po raz pierwszy w dziejach serii twórcy odeszli całkowicie od turowego systemu walki na rzecz "real time u".

Gra jest zdecydowanie zbyt krótka, a rozgrywka dla pojedynczego Gracza po 2 - 3 godzinach staje się zbyt monotonna, i nie pomaga tu nawet zabawa we "fryzjera" z Mooglem ☐ [majk]





Stało się. Ponad dekada minęła od momentu, jak FINAL FANTASY gościło na konsoli NINTENDO. Co prawda Kryształowe Kroniki nie zaliczają się do głównego nurtu serii, a i już wcześniej, bo na GBA ukazał się FFT ADVANCE, jednak fakt ten jest godny odnotowania. Czym jednak jest FF CRYSTAL CHRONICLES? Jak bardzo zbliża się lub odbiega od klasycznego wizerunku gier spod szyldu FF? Kiedy wreszcie sąsiad z góry przestanie się bawić wiertarką? Który z wiodących proszków najlepiej usuwa plamy z benzyny lotniczej? Przynajmniej na część tych pytań postaram się odpowiedzieć.



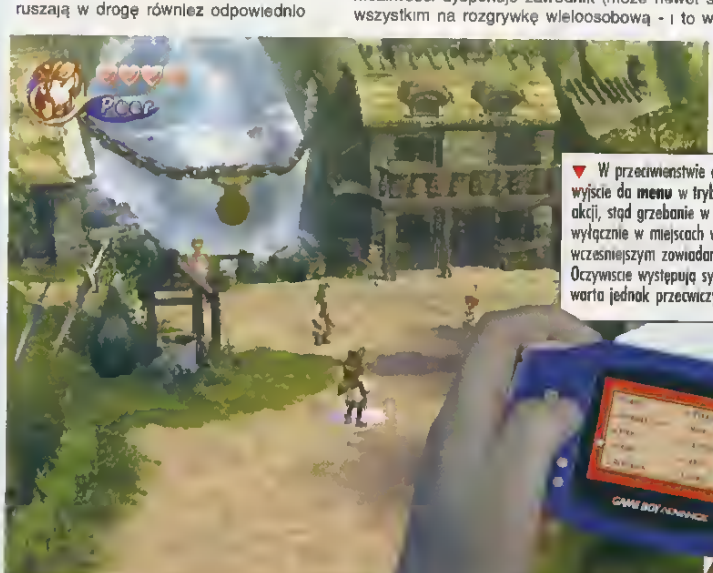
Karawana rusza z rana. Z małej wioski zwanej Katowic ("e" się nie zmieściło) wyrusza kilku śmiałków, rozpoczynając poszukiwanie wytwarzanej przez pewne drzewo substancji o nazwie Myrrh, która jako jedyne jest w stanie przedłużyć okres ważności stojącego w wiosce wielkiego Kryształu (tak jak detergenty w przypadku kurczaków w supermarketach). Kryształ ów zabezpiecza mieszkańców przed zabójczym wpływem innej substancji, opływającej krainy niczym powietrze Miasmy, stąd tworząca karawanę grupa podróżników posiada swój własny mini-kryształ, chroniący ich w czasie wędrówki. Na Miasmę wydają się jednak uodpornione wszelkiego rodzaju stwory, tak więc śmiałkowie ruszają w drogę również odpowiednio uzbrojeni, by siłą lub czarami utorować sobie drogę do drzew produkujących Myrrh. Gdy wreszcie trzy wielkie krople zapełniają specjalny magiczny dzban (Chalice), karawana powraca do wioski, gdzie szaman odwala odpowiedni rytuał, a mieszkańcy urządzają balangę, by się urżnąć ze szczęścia. Po upływie roku cykl się powtarza - karawana rusza z rana na kolejną wyprawę. Znów czekają stworki do tłuczenia (mocniejsze niż poprzednio), poszukiwania Myrrh trzeba prowadzić w odleglejszych lokacjach (odkryte już drzewa "regenerują" się dopiero po upływie dwóch lat), a po zaliczeniu zadania znów czeka impreza, i tak w kółko. Co prawda w tle tej wędrówki przewija się motyw szukania "lekarstwa" na Miasmę, jednak przedstawiona akcja przypomina bardziej prosty schemat erpegów z podgatunku heck&slash, niż znany i lubiany wizerunek gier z serii FINAL FANTASY. Wrażenia to pogłębia stricte zręcznościowy charakter rozgrywki oraz przedstawione ubóstwo fabularne, przynajmniej jeśli chodzi o główny wątek czy cel gry. Mimo wszystko z FF: CRYSTAL CHRONICLES emanuje pewne znajoma aura, aura rozpoznawalne jako beztroski, "fajnalowy" klimacik rodem choćby z dziewiątego FINALa na PSX. Nie tylko barwne, bajkowe lokacje, karykaturalne stworki, lecz także wizerunki bohaterów oraz specyficzny, lekkostrawny humor budzą odpowiednie skojarzenia. Klimacik ów tworzą liczne poboczne wątki i scenki rodzajowe, na które natrafiamy w czasie podróży, takie jak choćby echa dawnej militarnej potęgi rasy Lilty, Czarny Rycerz atakujący przypadkowych podróżników, czy też trójka rozbójników-nieudaczników, na których nasza karawana natrafia zdecydowanie zbyt często. Nie brakuje tu również znajomych Mooglesów, tym razem przypominających włochate świnie ze skrzydełkami, z którymi zresztą związane jest kilka mini-giar (jak np. zbieranie znaczków).



Kupą panowie!

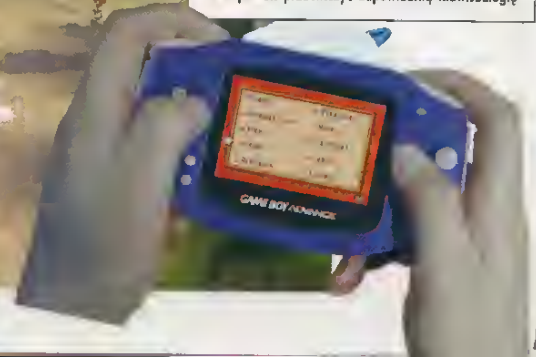
Zręcznościowe walki prowadzone w Kryształowych Kronikach polegają na kilku prostych zasadach. Po pierwsze, postacie mogą wyprowadzać proste kombinacje ataków fizycznych, bronić się, używać przedmiotów, ładować się do wykonania silniejszego szlagu lub poświęcać chwilę czasu na odpalenie posiadanego (znalezionego) czaru. Te dwa ostatnie działania opierają się na konieczności nakierowania na rywala specjalnego "celownika", co związane jest również z możliwością łączenia efektów pochodzących od różnych postaci w celu uzyskania potężniejszych (np. dwa Blizzardy dają Blizzarę). Wszystkie z wymienionych czynności zajmują osobne sloty w odpowiednim menu postaci, im więcej których, tym większym wachlarzem możliwości dysponuje zawodnik (może nawet sam łączyć ze sobą posiadane czary). Po drugie, gra nastawiona jest przede wszystkim na rozgrywkę wieloosobową - i to wymagającą dobrego zgrania pomiędzy poszczególnymi Graczami. Co prawda bawić się można nawet samemu, jednak traci się wówczas wiele możliwości w walce, a i fabułę poznajemy lepiej będąc w grupie. W końcu po trzecie, obszar walki ograniczony jest zasięgiem pola ochronnego wytwarzanego przez kryształ i opuszczenie go wiąże się z otrzymywaniem solidnych obrażeń. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pewne "ale", które wkradły się do każdej z





▼ W przeciwieństwie do rozgrywki jednoosobowej, wyjście do **menu** w trybie multiplayer nie zatrzymuje akcji, stąd grzebanie w ustawieniach wskazane jest wyłącznie w miejscach wolnych od wrogów i po wcześniejszym zawiadomieniu pozostałych graczy. Oczywiście występują sytuacje krzyżowe, tak więc warto jednak przećwiczyć odpowiednią klawiszologię.

▼ Utrzymywanie **kontaktów z rodziną** to ważna sprawa, ważne jest również przesyłanie swym bliskim prezentów celujących w ich odpowiednie gusta, co można czynić po każdym zaliczeniu kolejnego Myrrh Tree. Zadowoleni krewni (uśmiechnięte twarze w menu) z chęcią obdarowują nas różnymi przydatnymi przedmiotami.







▲ Na wyścigach krów, które są jedną z mini-gierek, prędkości dochodzą do 10 metrów/min.





■ Podróż z jednego "kontynentu" na drugi nie trwa zbyt długo, zresztą już z przystani widać drugi brzeg



▲ Malbora jak zwykle ślini się i puszcza zabójcze "ustne" bąki. A poza tym jest zielony, brzydki i śmierdzi mu spod pachy

◀ Od lokacji do lokacji - nawet Szara nie zgubi się na mapie krainy FF:CC





▲ Aby dowiedzieć się czegokolwiek o świecie gry, sami musimy zagadywać jego mieszkańców - nie ma prowadzenia za rączkę

wymienionych zasad. Owo "ładowanie" trwa zdecydowanie zbyt długo, a nemierzanie przeciwników jeszcze dłużej, zwłaszcza gdy chcemy spowodować efekt łączony, stąd takie kombinowanie zazwyczaj nia ma sensu. Owo zgranie drużyny musi być naprawdę wysokie i najlepiej gdy opiera się na jakimś stałym schemacie, którego wypracowanie to kwestia bardziej pracy, niż zabawy, i naprawdę nie ma tu miejsca ne rywalizację (choć takową gra przewiduje), zwłaszcza w późniejszych okrasach gry. Ponadto ów pomysł z koniecznością "targanie" ze sobą ochronnego Kryształu, która w grze wieloosobowej spada na barki jednej z postaci (w rozgrywce na jednego pomaga nam pewien Moogle) oraz z zasięgiem pola ochronnego może wyglądać dobrze na papierze, jednak w praktyce powoduje wyłączenie jednego z zawodników z walki oraz zawężenie jej do pewnego stałego obszaru, który okazuje się zbyt mały, aby można było prowadzić w jego obrębie jakieś bardziej skomplikowane akcja, niż atakowanie i uciekanie. Po prostu chaos. Strategia w rodzaju "kupą na jednego" sprawdza się jedynie w potyczkach z pojedynczymi przeciwnikami, a i to nie zawsza, zwłaszcza że widoczność w czasie walk nie jest zbyt dobra, a terenem nie można obracać.



Systemy, artefakty i niemowlęta w zbrojach

Jakby dla zadośćuczynienia za proste i niezbyt grywalne walki, system klas zawodowych, rozwoju i wyposażenia postaci zasługuje na słowa pochwały. Co prawda bohaterów charakteryzuje jedynie kilka podstawowych parametrów, a ich siły życiowe przedstawione są w postaci "serduszek" (czyżby wzorowanie na ZELDZIE?), jednak każda z czterech ras wykazuje się odpowiednimi zdolnościami bojowymi, wspomaganymi przez sporządzane "na miarę" wyposażenie oraz szereg specjalnych artefaktów. Najbardziej przypominające ludzi Clavats to eksperci w walce defensywnej, podobni do nich, choć bardziej "urodziwi" Selkie (protoplastą dla tej rasy był chyba Zidane z FF9) preferują uniki i walkę na dystans, kanciaste (przypominające niemowlęta) Lilties to wbrew pozorom urodzeni, dysponujący dużą siłą ateku, wojownicy, zaś Yukes o ptasim wyglądzie (Freya z FF9 jak w pysk strzelił) preferują bardziej korzystanie z czarów, niż walkę wręcz. Każdy z zawodników posiada specyficzny oręż oraz opancerzenia, sporządzana przez kowali na podstawie zakupionych lub znalezionych planów (część z takich projektów można być wykorzystywana tylko przez określone rasy), zaś "wykuwanie" takiego ekwipunku wiąże się z koniecznością dostarczania odpowiednich surowców (Iron, Mythril itp.) oraz wydawaniem kasy za usługę. Ostatnim elementem jest gromadzenie specyficznych artefaktów, zwiększających a to niektóre parametry, a to ilość "serduszek" lub slotów, a to znów umożliwiających korzystanie z niektórych czarów bez konieczności ich wcześniejszego znalezienia. Tutaj dochodzi wspomniany już wcześniej motyw rywalizacji, gdyż po ukończeniu zmagań (czytaj: zabiciu bossa) w danej lokacji, znalezione artefakty wybierane są przez członków drużyny w takiej kolejności, jaka wynikła z punktacji za odpowiednie osiągnięcia bojowe. Niby OK, lecz wspomniany wcześniej chaos towarzyszący walkom nie sprzyja owej rywalizacji i najczęściej trzeba się po prostu umówić, kto zebiera jaki sprzęt.



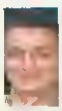
Dobranocka

Tak jak sama gra, jej oprawa utrzymana jest w iście bajkowym klimacie. Dotyczy to zarówno barwnej, stylizowanej grafiki, super-zdeformowanych postaci, jak również tryskających humorem i pogodnym nastrojem utworów muzycznych, w towarzystwie zmysłowego, kobiecego głosu przybliżającego nam historie poszczególnych lokacji. Prawdziwymi majstersztykami są jednak specjalne efekty towarzyszące zarówno czarom i atakom specjalnym, jak i niektórym sytuacjom (np. przechodzenie przez strumień Miasmy), co zresztą stanowi swego rodzaju znak firmowy SQUARE-ENIX. Szkoda tylko, że tak dopieszczone wykonanie nie idzie w parze z grywalnością - i to zarówno w aspekcie wieloosobowym (chaos), jak i pojedynczego Gracza (nuda), w dodatku grę można ukończyć w dość krótkim okresie czasu i to z ominięciem wielu lokacji. Dodatkowym obciachem, przynajmniej jeśli chodzi o nasze polskie warunki, jest konieczność posiadania przez Graczy własnych GBA, by móc korzystać z opcji Multiplayer (na jednego wystarcza joypad), ale cóż poradzić - takie są prawa rynku. □

▼ Dokładna **konfiguracja** slotów na ataki, magię i przedmioty nie jest konieczna zaraz po rozpoczęciu podboju danego terenu, zwłaszcza że i tak trzeba znaleźć "kulki" odpowiednich czarów (w skrzyniach lub przeciwnikach), które to zawsze znikają po opuszczeniu danej lokacji. Warto jednak mieć na podorędziu trochę żywności regenerującej żywotność.

▼ **Mapa** przedstawiająca wycinek terenu danej lokacji jest inna dla każdego z graczy, gdyż raz ukazuje ukształtowa nie, raz rozmieszczenie skarbów, w innym przypadku zaś ostrzega o potworach. Jaką mapę grający dostanie, to już zależy od losowego wybaru dokananego przez grę. W każdym razie nie jest ano tak niezbędna, zwłaszcza że lokacje nie grzeszą skomplikowaniem.

Fajnal Niefajnalowy



Grę testowałem w wariancie jednoosobowym, łatwo wszelkich wad nie przesłaniała mi rozgrywka w gronie kumpli. Hack'n'slash w wydaniu Finalowym nie przypasał mi oni trochę. Próbowana świeżego podejścia do tematu, ale nie za bardzo się to sprawdziło, głównie przez zbyt prosty system walki. Penetrowanie kolejnych miejscowek robi się z każdą kolejną zwyczajnie nudne, podobnie zresztą jak schematyczne potyczki z bossami. Najdziwniejszy jednak jest zenująca banalny scenariusz - taż to najubańszy FF pod względem łabuły w historii! I ta by było tyle w kwestii jadu... Pięknie prezentuje się grafika, każda lokacja jest dopracowana i cieszy oka. Niezle wydesignowane są rasy postaci (choć przeszkadzajki nie wykraczają poza chorakterystyczny bestiariusz). Rewelacyjna, choć rowniez "niefajnalowa", jest muzyka - adrabina lolku, nieco "szkockich" brzmien pasuje tu idealnie. Mimo tej niezbyt wysokiej aceny (ba, jak na FF zenująco niskiej) polecam posiadaczom GaCka - chocby dlatego, że ta pierwszy i ostatni "Fajnal" na ich maszynkę. [kaso]

Ocena: 7+





WERDYKT Stara

SQUARE ENIX | ACTION RPG

8 | 8 | 7 | **7+**

Klimat FF9 i zręcznościowe jatki - dla każdego coś miłego, choć razem nie zawsze się to sprawdza.

PLUSY	MINUSY
▲ specyficzny klimacik	▼ niedopracowana walki
▲ system do strawienia	▼ cuda na dłuższą metę
▲ opcja Multiplayer	▼ dodatkowe wydatki (GBA)

OCENY: 1 GRACZ, 1-4 GRACZY (1 GRACZ - 1 GBA), MEMORY 22 BL.

Dziękujemy firmie SWIAT NINTENDO za udostępnienie gry.







Glass Rose

Na początku nie wiadomo o co chodzi, fabuła wydaje się być grubymi nićmi szyta - szybko jednak okazuje się, że to jedna z najciekawszych przygodówek wydanych ostatnimi czasy!

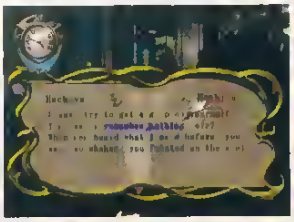
...ok 1929. Pewien niezwykle bogaty człowiek zamyka się w potężnej rezydencji, wykopując wcześniej z domu czwórkę swoich dorosłych dzieci, zostawiając przy sobie tylko żonę i trójkę służących. Trzy lata później na wezwanie jegomościa, po ponad 20 latach rozłąki do domu przyjeżdża jego nieślubny syn, a zaraz po jego przybyciu ów bogaty człowiek zostaje zamordowany. Na następny dzień w domu zjawiają się wszyscy synowie i córy ofiary, zjawia się też detektyw, który rozpoczyna śledztwo. I tak wygląda początek jeni tajemniczych morderstw, jakie miały tam wtedy miejsce. Sprawa zostaje nierozwiązana do dnia dzisiejszego.

Rok 2003. W biurze pewnego dziennikarza zjawia się młoda, fajna laska, która przynosi ze sobą pamiętnik, który może pomóc rozwikłać wspomnianą sprawę. Obydwoje udają się na teren opuszczonej, nadgryzionej zębem czasu rezydencji. Tam w niewyjaśnionych okolicznościach nagle wpadają w zaburzenie czasowo-przestrzenne. Dziennikarz zostaje przeniesiony do 1929 r. - w dzień po zabójstwie wyżej wspomnianego bogacza. Może brzmi to dość bajecznie, ale z pewnością ciekawie, tym bardziej że to w rolę tego właśnie dziennikarza przyjdzie nam się wcielić. Z masą pytań bez odpowiedzi i nieodparta chęcią rozwikłania tej tajemniczej sprawy zostajesz rzucony w oko cyklonu. I jakby tego było mało, z niewiadomo jakich powodów wszyscy rozpoznają w Tobie nieślubne dziecko zabitego. Tak rozpoczyna się pełna tajemnic, niesamowita opowieść detektywistyczne, przywodząca na myśl wiekowe i kultowe dzieło Delphine Software - Cruise for a Corpse (Amiga).

GLASS ROSE jest przygodówką o charakterze point'n'click, które z jednej strony wydaje się być niezwykle uboga (niby wszystko opiera się na klikaniu w odpowiednie miejsca), a z drugiej - przedstawia dość oryginalne rozwiązania. Po pierwsze - tzw. "Free World System" odnoszący się do prowadzenia dialogów, który opiera się na tym, że aby dowiedzieć się od napotkanych postaci różnych rzeczy, musisz zapytać się, czyli podkreślić odpowiednie słowa lub zwroty, które znalazły się w wypowiedziach NPC. Możesz też dane słowa zaznaczyć w specjalny sposób, by wykorzystując jakąś nadprzyrodzoną zdolność zobaczyć, co rozmówca dokładnie miał na myśli - wszak nie każdy będzie chciał Ci wszystko powiedzieć. Ciekawym rozwiązaniem są też tzw. momenty niebezpieczeństwa, w których musisz szybko najechać kursorem w odpowiednie miejsce ekranu i kliknąć na wyświetlany napis, by np. uniknąć wrogiego ciosu. Korzystanie tak z nadprzyrodzonej mocy, jak i niepowodzenia w momentach niebezpieczeństwo odbierają Ci coś jakby energię umysłu - gdy dojdzie ona do zera, masz definitywny "Game Over". Warto wspomnieć też, że na ukończenie



■ Prorkiem klikamy na interesujący nas obiekt, np. postać NPC, z którą możemy porozmawiać, a następnie z jej wypowiedzi wybrać interesujące nas fragmenty (screen na dole) i zapytać o nie.



danego fragmentu gry masz ściśle określony czas, a nie zmieszczenie się w wyznaczonym limicie zmusza Cię do powtarzania danej lokacji i kosi po wspomnianej energii.

GLASS ROSE nie powala jednak od strony tak oprawy graficznej, jak i muzycznej. Mało powiedzieć, że w tej kwestii CAPCOM zastosowało rozwiązania typowe dla poprzedniej generacji tego typu produktów i nie uświadczymy tutaj pięknego, trójwymiarowego świata a la DEVIL MAY CRY, jeno klasyczne renderowane tła w dodatku nie widać tu tak bogatego doświadczenia tej firmy na polu tego typu rozwiązań graficznych. Owszem, jakościowo stoją one na przyzwoitym poziomie, ale nic ponadto. Można też ponarzekać na klasyczny w przypadku tej firmy dubbing wyprany z emocji, a także na "sztywność" animacji wszelkich postaci, które poruszają się jakby ktoś im bez mała mopa po samą rękojeść w rzyć wsadził. Niby nienajlepiej, ale... trzeba przyznać, że mimo wszystko dość miło się tego GLASS ROSE ogląda, a to dzięki wprost ogromnej ilości wysokiej jakości filmów renderowanych, które bogato okraszają naszą przygodę, co w przypadku tak wciągającej fabuły można zapisać zdecydowanie na plus.

Nie będę ukrywał, że ta opowieść z dreszczykiem niezwykle miło mnie zaskoczyła. Wciągająca fabuła, sugestywny klimacik, podejrzenia i domysły nieustannie snujące się po głowie w pełni rekompensują braki tak różnorodnych rozwiązań, co w przypadku np. ostatniego BROKEN SWORD - wszystko w sumie opiera się tutaj na klikaniu kursorem w odpowiednie miejsca, właściwym prowadzeniu dialogów i umiejętnym wyciąganiu wniosków z rozmów z napotkanymi osobami. Jeżeli tylko w dość dobrym stopniu obeznany jesteś z językiem angielskim (sporo czytanie, brak podpisów do dialogów przy filmikach) i lubisz przygodówki - naprawdę polecam! UWAGA! Nie grać na poziomie Easy! Podświetlanie wszystkich ważnych przedmiotów zdecydowanie psuje zabawę.□

Plusy
- świetny klimat
- oryginalne rozwiązania
- wciągająca fabuła

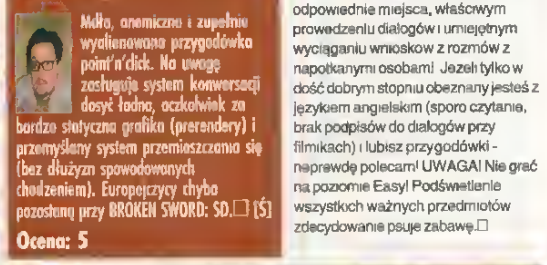
Minusy
- brak różnorodnych łamigłówek
- czasami konieczność biologicznych posunięć, by pchnąć akcję naprzód

OCENY: LOKI 6- | 1 GRACZ, MEMORY 69 + 129KB | NOŚNIK - DVD

Plusy

Miło, anemiczne i zupełnie wyalienowana przygodówka point'n'click. Na uwagę zasługuje system konwersacji dosyć ładna, oczkolwiek za bardzo statyczna grafika (prerendery) i przemyślany system przemieszczania się (bez dłużyzn spowodowanych chodzeniem). Europejczycy chyba pozostaną przy BROKEN SWORD: SD.□ [S]

Ocena: 5





"Absolutnie klimat". Komisariat policji i zombiaki. Czy tego już gdzieś nie było?

The X-Files: Resist or Serve

Dla każdej z dwóch postaci przygotowano nieco inne lokacje/zadania, choć mieszczące się obrębie tej samej scenerii. Kiedy Mulder i Scully działają razem, jednym z nich steruje konsola. Zabawa w doktora? Hmm...

Na wstępie wyskakuje pełna licencja: postacie (także te drugoplanowe), motywy muzyczne i filmiki przeniesione z TV. Do tego Scully i Muldera odwzorowano niczego sobie - z łatwością poznałem, które to które, a i wyrazy twarzy mieli typowo serialowe. Wprawdzie sam system ich ruchów nie zawsze wypada naturalnie (babeczka biega jak na zwolnionym tempie, walczy jak manekin a Fox kopie przeciwników z wymachem godnym baletnicy), ale można przymknąć oko. Rozgrywkę podzielono na filmowe epizody, dość mocno ocierające się o odcinki znane z TV. Ale skoro przy fabule gry dłubał główny scenarzysta serialu, to na początku trafiłem do dziwnego miasteczka w Kolorado wiedziony tropem brutalnych morderstw (i doniesieniami o czarownicach), by z czasem znaleźć się w opuszczonym szpitalu, dziwnych laboratoriach, czy na terenach spowitych mrozem Syberii. Pozornie niezależne śledztwa spina tu bowiem wątek meteorytu Tunguskiego. Obcych, tajemniczej czarnej mazi i oczywiście rządowych oprychów. Agenci na bieżąco prowadzą notatki, więc a) można naprawdę zagłębić się w przedstawioną opowieść, b) w razie utknięcia prześledzić kolejne wydarzenia, trafiając na właściwy tor. Tak czy siak klimat serialu wisi w powietrzu niezaprzeczalnie.

Do wyboru oddano Ci dwie postacie (chyba wiadomo które), i choć obie będą pruć z gunów do napotkanych wrogów (włączając w to ludzi, zombiaków, czy zmutowane istoty), to jednak ich ścieżki często się rozdzielają (w zależności od wybranej postaci, zaczynamy w innej lokacji). Również pod względem podejścia do rozgrywki. O ile Mulder dość szybko zacznie wymiatać przy pomocy karabinu ze szmaty, kanistra i butelki po piwie robić Mołotowa (oczywiście zwykłe zagadki i szukanie kluczy też mu się zderzają), o tyle Scully od czasu do czasu pobawi się w mieszanie chemikaliów, czy prowadzenie sekcji zwłok. Trzeba przyznać, że szczególnie ten drugi motyw wypada unikatowo i dość sugestywnie. Ot, widzisz stół z mniej lub bardziej pokiereszowanym delikwentem i zaczynasz ciąć skalpelem po jego bebechach. Ciekawe doświadczenie. Ktoś pamięta grę, która umożliwiała coś podobnego? Pozostała część zagadek polega na standardowym odszukiwaniu przedmiotów, otwieraniu zamków, czy przesuwaniu obiektów. Klasyka.

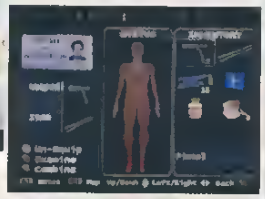


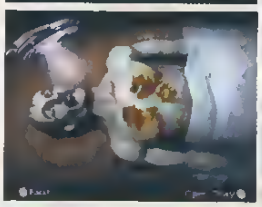
Przed chwilą ten kucharz spokojnie leżał i piekł się na kuchence.



Całość została podana w konwencji RESIDENT EVIL, tyle że z grafiką przeliczaną na pełne 3D (niewykorzystane należycie). I szczerze powiedziawszy sprawdza się to wystarczająco dobrze, by chcieć grać. Ot, śmigasz po ulicach zabitego dechami miasteczka, biurach i magazynach rządowego budynku, jakichś rzeźbionych kościołach, świecisz latarką po czym się da (efekt standardowy, bez fajerwerków) i natykasz się na kolejnych, mało przyjemnych osobników/pogubione śmieci. Kilka motywów daje radę (koleś odgryzający rękę drugiemu, czy szpitalni obłąkańcy przyciskający Scully do ściany szczególnie zyskali moją sympatię), tym bardziej że kamerę ustawiono pod filmowymi kątami, pozwalając jej na płynne ruchy. Inne sprawa, że zbyt często utrudnia to precyzyjne manewrowanie (niektóre ułożenia kamer są "nietrafione" i gracz się gubi), obniżając grywalność. Szkoda, że nie ma żadnego widoku FPP, żeby zorientować się w sytuacji. Także kanciaste modele samych przeciwników jakoś nie cieszą oka (laseczki wychodzące z jacuzzi to pomyłka). W sumie więc RESIST OR SERVE ma kilka klimatycznych miejscówek, ale poziom oprawy to standard, jaki obowiązywał dwa a nawet trzy lata temu.

Fani serialu już pewnie dawno pobiegli odpalać konsole (w końcu można zobaczyć Scully w efektownym fartuszku, a Mulder założy nawet swetar baz krawata!), więc na zakończenie powiem jedno: to nie jest tytuł, który wbija się w główny nurt konsolowych produkcji. Raczej niezła, straszna opowieść z ciekawymi smaczkami. I całkiem udane (choć do ostatniego Bonda jeszcze daleko) wykorzystanie licencji.





Straaaszymy! Ale jak?



X-Files + RE + Life & Death

Sama rozgrywka ma charakter nieco "z ubiegłej epoki", ale w kilku miejscach można stracić pewność siebie. Ciemne, tajemnicze, rzeźbione gmachy sakralnej budowli, zombiaki wyskakujące w kiblach, kucharz przyklejony twarzą do rozgrzanej kuchanki, szpital... No i to krojenie trupów! Klimacik i smaczki (krwawe ślady) potrafią się tutaj pojawić.

Strach: 2+/4



Odpychające... ale gram!



"X-Files" jest jedną z moich maniakalnych pasji, toteż za grę zabrałem się z ochotą. Niestety, geniusz dzieła Chrisa Cartera nie ma przełożenia na zawartość płytki. Fani skrzywią się na widok Muldera goniącego z Kołuchem... Grafika jest obrzydlina (zwłaszcza przy cut-scenkach! [S: wyolbrzymiasz], i nie pomaga nawet maskowanie jej wszechobecnym mrokiem. Zagadki banalne i mało odkrywcze. Godny odnotowania patent: przeciwnicy nawalają się (przypadkowo) pomiędzy sobą, gdy stoją w grupie (wykańczając siebie nawzajem). Gry tego typu bazują na klimacie - i sprawdza się to również i w tym przypadku. Mimo tylu krytycznych słów gram w X-FILES nadal i zamierzam skończyć wszystkie epizody. Niech to będzie jakaś rekomendacja. [Koso]

Ocena: 7-

WERDYKT

Myszagg

VIVENDI SURVIVAL HORROR

6 8 7 6+

Najciekawsze wydanie serialu "X-Files" na konsole...

PLUSY	MINUSY
▲ 2 postacie, licencja	▼ skromna grafa
▲ ciekawe scenerie	▼ część kamer
▲ sekcja zwłok!	▼ AI przeciwników

OCENY: ŚCIERA 7- | 1 GRACZ, MEMORY 164KB | NOŚNIK: DVD

Termin wydania wersji PAL: nieznany.

NFL STREET

NFL STREET uzmysłowił mi, że zjawisko zwane 'syndromem EA' straciło swój monopolistyczny wydźwięk. Teraz na pierwszy plan wysunął się "syndrom EA BIG" polegający nie na tym, by jedną grę sprzedawać co roku nie wprowadzając doń żadnych usprawnień, ale by sprzedawać różne gry tworzone według tego samego pomysłu. W przypadku EA BIG patentem na zabawę jest arcade, power i przystępność rozgrywki. I wiecie co? Tego rodzaju syndromy mogę łykać codziennie!

Ale NFL STREET ma w Europie trudniejszą drogę niż NBA STREET, SSX czy nawet DEF JAM VENDETTA. U nas wiedza na temat futbolu amerykańskiego sprowadza się do "no, jakiś Janikowski" oraz ewentualnie znajomości faktu, iż ostatnią Super Bowl wygrali Patrioci. Na szczęście EA BIG uprościło znacznie swoją grę w kwestii zasad (nie ma "bramek"!) dlatego można się bawić naprawdę przednio, nawet bez uprzedniego obcykania tutoriala.

Zasadniczo chodzi o to, by zdobyć przyłożenie (touchdown) w polu przeciwnika. Drużyna grająca w ofensywie ma 5 prób, w czasie których musi przemieścić się do przodu o pewną liczbę jardów. Jeśli tego nie zrobi, do ofensywy przechodzi druga drużyna. Futbol amerykański nie jest grą płynną - przerwy następują tu co kilka-kilkanaście sekund. Przed każdą akcją Gracz wybiera wariant



rozegrania piłki - za pomocą podania, akcji solowej, tudzież zmyłki lub triku. Zagrań jest kilkadziesiąt i mogą wydawać się zbiorem niezrozumiałych schematów, niemniej sprawdzają się doskonale. Swój wariant obronny ustawia też drużyna będąca w defensywie i w tym przypadku sprowadza się to do próby przewidzenia, jak zagra przeciwnik.

Gdy już quaterback (rozgrywający i mózg każdego zagrania) rozpocznie akcję, wszystko toczy się błyskawicznie. Szybkie podanie, największe karki w drużynie blokują przeciwników, a jeden z graczy zasuwa z piłką w kierunku pola punktowego przeciwników.



Atakujących go (bezpardonowo! Wprost czuć siłę starć) rywali może wymijać za pomocą zwodów z użyciem L1 (PS2). Jeśli drużyna zaliczy touchdown, zyskuje możliwość zyskania dodatkowego punktu (conversion). Znamienne, że w NFL STREET nie gra się na czas, tylko do ustalonego w opcjach limitu punktowego.

Daniem głównym (wisienką na torcie - ot, taki gastronomiczny paradoks.) jest tryb "NFL Challenge", czyli hybryda podobnych trybów z innych gier EA BIG. Gracz obejmuje fajtłapowatą ekipę i wykonuje kolejne zadania. Pierwsze questy są banalne, później przychodzi zmierzyć się z naprawdę hardkorowymi wyzwaniami. By bardziej utożsamić się z drużyną, można pobawić się rozbudowaną opcją edycji. Zmienić logo, kolor koszulek, imiona zawodników czy wygląd tychże. Za "Development Points" zdobywane w challenge'ach można też upgrade'ować statystyki, a nawet dodać graczom kilka centymetrów wzrostu i kilkanaście kilo wagi! Jestem fanem wszelkich opcji "create", totez w menusach spędziłem nie mniej czasu niż na boisku.

Gra wygląda na ekranie telewizora bardzo ładnie, ale większa w tym zasługa wizualnych trików niż rzeczywistych poprawek w engine'u. Zresztą wszystkie gry od EA BIG wyglądają bardzo fachowo, a do tego toną w kolorach i zachwycają designem. W tym przypadku głównie boisk. W menu można posłuchać m.in. Koma (feat. Nas). A entuzjaści mogą pogmerać w obszernej sekcji "Behind the Scana".

O ile do tej pory moja znajomość futbolu amerykańskiego kończyła się na "Męskiej grze" (polecam, a scany z wypływającym okiem zdecydowanie nie polecam oglądać przy obiedzie), oglądaniu spotkań o Super Bowl (i zasypianiu po kilku minutach każdego z nich) i sporadycznym szarpnięciu w MADDENa, tak NFL STREET gorąco polecam nie tylko fanom sportu, ale i wszystkim entuzjastom tytułów spod znaku EA BIG. I nie dajcie się zniechęcić skrótem "NFL" w nazwie - w temat może się wkręcić bez problemu nawet laik.

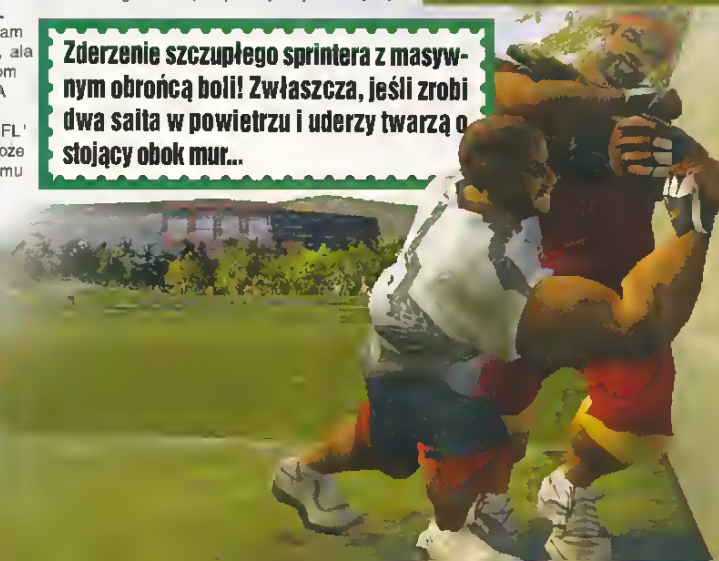




Ostro głowkowałem, jak przedstawić tutaj ideę zdobywania punktów w jakiś finezyjny sposób - udało się. Niektóre akcje kombinacyjne, rozbudowane combosy i Gamebreakery "robią" niemal jak w NBA STREET VOL.2 (przy zachowaniu proporcji). Tyle dobrego. Nie ukrywam, że dyscyplina jest nudna, a co za tym idzie - nudno jest rozgrywko. Nie chodzi nawet o kwestię znajomości wszystkich zasad, bo w tej grze wiedza na ten temat jak naprawdę nie jest do niczego potrzebna - NFL STREET stawia głównie na widowiskowość zabawy (ulice są tak kapitalnie odwzorowane, że aż chce się włączyć pauzę podczas rozgrywki i chwilę pooglądać). Będę szczery, pograłem dwie godziny i wyłączyłem. [shi]

Ocena: 6+

Zderzenie szczupłego sprintera z masywnym obrońcą boli! Zwłaszcza, jeśli zrobi dwa salta w powietrzu i uderzy twarzą o stojący obok mur...



WERDYKT

Kosa

EA BIG 7 | SPORTOWA 7 | 8 | **8**

Najlepszy futbol amerykański dla Europejczyka. Czuć power!

PLUSY	MINUSY
▲ tryb NFL Challenge	▼ duże przerw w grze
▲ emocjonujące akcje, ostre starcia	
▲ opcje edytorskie	

OCENY: COX 7+, MAJK 7+

1-4 GRACZY, MEMORY 50KB

hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

W Ustce radni wysunęli wniosek o zmianę dotychczasowego herbu miasta. Herbem tym jest syrenka, a zmiana miałaby polegać na powiększaniu jej biustu:) Ponoć jest on "niedekwatny do tego, jaki powinien być biust w dzisiejszych czesach" - to podobno dosłowny cytat z protokołu sesji. No tak, na wiosnę zeczyne się myśleć dość monotematycznie). Niestety, radni nie sprecyzowali, jaki rozmiar biustu by ich zadowalał... No dobra, zabawę piersiami zostawmy jednak politykom, my zabierzmy się za wiesciwe tematy.

A jednak liczy się jakość!

Swego czasu (a dokładnie w numerze #79) opisaliśmy Wam raport twórców Rippera, z którego wynikało, za wysoka "uszkadzalność" konsol w wersji v9 i v10 spowodowana jest raczej nadzwyczaj marną jakością laserów niż działaniem modchipów. Niejako potwierdzeniam ich raportu jest małe doświadczenie przeprowadzone przez Szymona, prowadzącego serwis konsolowy w Oświęcimiu (w końcu jakiś polski akcent na rynku szarostrefowym!). Ponieważ układy LA, odpowiadające za starowanie lesarem, są ostatnio nadzwyczaj trudno dostępne (ciekawe dlaczego), wymyślono więc ich zamiennik. Szymon testował, jak bardzo nagrzewe się ów zamiennik podczas używanie płytek najróżniejszej jakości. Okazało się, że oryginalne płytki CD i DVD nagrzewały go do około 30 stopni, zaś lapaze płytki CD-R i DVD-R do ponad 40, ale tylko wtedy, gdy układ zamontowany był poprawnie. Jeśli nie zapewniono mu odpowiedniego odprowadzania ciepła, temperatury były przynajmniej o 10 stopni wyższe, płyta "nonama" dobite nawet do 108 stopni. przy okazji skutecznia "dobijając" lasar (spełił się)! Równie gorąco (a nawet i goręcej) jest w przypadku układów LA - stąd niska żywotność laserów w najnowszych konsolach (szczególnie gdy ktoś postanowił oszczędzać na płytkach). Wniosek z tego jest prosty: eszkolwiek niazbyt popularny - najlepiej grać ne oryginałach, wtedy dłuzej będziecie cieszyć się Weszą konsolą, oszczędzicie pieniądza, a przede wszystkim nerwy. Dziękujemy Szymonowi za informacja i zdjęcia!



No i znowu ten DNAS...

Pamiętacie, jak w poprzednim numerza opisywaliśmy, że złamano juz DNAS? Pisaliśmy, że istnieje program do wyciągania ID dysku, ale nikt nie potrafi jeszcze petchować tym ID kopii zapasowych. Okazało się, za sami nie docenilśmy naszych drogich majsterkowiczów - minął niacały miesiąc i program do petchowenia już jest! DISKID CHANGER 0.3 pozwala ne stosunkowo łatwe "wrzucenie" numeru ID do obrazu gry, który następnie wypalamy i... no właśnie, nie zewsze zedziała. Program jest jeszcze w bardzo wczesnej wersji beta, poza tym DNAS 3.0 me poprawiony algorytm do wykrywania nielegalnych Graczy wykorzystujący nie tylko ID. To dopiero początek, ela zaczyna być całkiem ciakawia, czyż nia?

Majsterkowicze, do dzieła!

Pojawił się właśnia nadar interasujący progrem o nazwia UMCDR. Ne pewno zainteresuja on wszystkich domorosłych twórców oprogramowania i emetorskich giar ne PS2, ponieważ pozwala ne tworzenia płytek odczytywanych ne konsoli bez zadnego modchipa. Uwaga, nie zadziała jednak z "kopiami zapasowymi" (to na wypadak, jakbyście juz zaczynali się podniecać) - oprogramowanie musi być dostosowane do konkratnego sterownika UMCDR. Twórcy programu podkraślają nawat, za dołożyli wszalkich starań, by był zupełnie nieprzydatny dla piratów i niekompatybilny z komarcyjnymi grami. Podejście godne naśladowania! Z tego samago źródła pochodzi również nowa wersja ps2menu, już z obsługą UMCDR i kilkoma innymi ciekawymi dodatkami. Sprawdźcie sami!

Eye Toy do peceta?

Od dziś mozacie juz używać EYE TOY jako całkiem dobrą kemerkę internetową! W końcu ktoś pomyślał, sprawdził, przetestował i dopasował sterowniki firmy D-Link. Dzięki temu instalacja jest banalnie prosta, wystarczy tylko ściągnąć sterownik do swojej wersji EYE TOY (możecie ją sprawdzić na spodzie urządzenia), lekko poprawić pliki konfiguracyjne... i gotowe! Czasem nie działa od razu i trzeba trochę pokombinować, ale to juz Wasz problem) Czyż to nie interesująca wiedomość? Gdy już znudzą Wam się stare gry i będziecie czekać na nowe, przynajmniej będziecie mieli pożytek z EYE TOYa.)

A po co w ogóle wstawać?

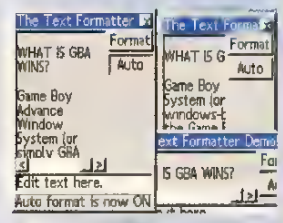
Kolejny miły dodatek do Xboxal XIR Easy Kit pozwala na włączania i wyłączanie konsoli oryginalnym xboxowym pilotem do DVD, w dodatku nia trzeba nic lutować! Dla osob uzależnionych od lutownicy stworzono warsję XIR Pro Kit, która wymaga kilku



prostych lutów, jest również odrobinkę tansza. Oczywiście obydwia wersje wymegają otwarcie konsoli, więc gwarancje odchodzł w niabyt. Podobno XIR działe również z niektórymi innymi pilotami, jednak nikt nie podał jaszcza zednej listy (to zepewne kwestia czaau). W wersji Pro mozemy również włączać konsolę z dazaktywowanym modchipem. Jaśli macie gry ne dysku, to dzięki XIR nia będziecie juz w ogóla musiali podchodzić do konsoli - tarez wszystko mozne zrobić zdalnie. Take właśnia jest potęga techniki!

"Okienka" na GBA

Widzialiścia juz takich mesochistów, którzy próbują stworzyć system okienkowy na GBA? Game Boy Advance Windowing System (w akrócie





GBA WinS) to system, który wykorzystuje WinSlib do tworzenia aplikacji okienkowych. W rezultecie dostajemy multitasking, sprzętową i programową obsługę "duszkow", potężną bibliotekę graticzną i kilka innych interasujących funkcji. GBA WinS został stworzony przez Francesco Napolitano i jest aystemem w pełni darmowym, więc każdy moze spróbować swoich sił (kos spróbuja?)

No i znowu macie szczęscie, ze w poprzednim numerze zepomnieliśmy o prime-aprilis. Takie mieliśmy szatańskie pomysły, ale troszkę się spóźnilliśmy. Żebyście jednak nie byli stretni, macie do rozwikłania nader tajemniczy cytat autorstwa prezydenta Busha: "Wiem, że ludzka istota i ryba mogą współistnieć w pokoju." A w pewnym stanie USA 4-latek przyniósł kokainę do przedszkola i pochwalił się kolegom. No, no, jaszcza parę lat i dzieciak tez będzie gadał jak pan Bush) No dobrze... Tak jak co roku życzymy Wam mokrago jajka i amacznago śmigusa dyngusa, niekoniecznie w tej kolajności. Uważajcie na nisko przelatujące barankiłe.

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved

HDD do PS2

Twardy dysk do PS2 trafił wreszcie na półki amerykańskich sklepów. Oficjalnie start zaplanowany był przez SONY na rok 2001, więc co bardziaj cyniczni Grecza skomentowali fakt wprowadzania łych urządzeń do sprzedaży dość wymownie: udało się zdążyć przed zaprzestaniem światowej produkcji HDD i wprowadzaniem nowego standardu zapisu danych. Nie bawiąc się w kiepskie dowcipy, odnotujmy, że od 23 marca 2004 Gracze na terenia USA mogą nabyć twardziela za cenę niespełna 100$, czyli w przeliczeniu na złotówki około 370 zł. Sprzęt ma symbol SCPH-20401e i pojemność 40GB - cztery razy więcej niz standardowo montowany dysk w Xboxie - z tą różnicą, że tu trzebe za niego dodatkowo płacić. W zestawie ponadto znajduja się FINAL FANTASY XI - gra jest od razu zainstalowana na dysku. Do tego obszema, 160-stronicowa instrukcja, a takza dwa krążki CD - jeden narzędziowy do HDD (mozna zarządzać katalogami, kopiować, przenosić oraz usuwać pliki, zgrywać dane z karty pamięci i odwrotnie), drugi do wejścia w świat rozgrywki sieciowej ne serwerach PlayOnline.

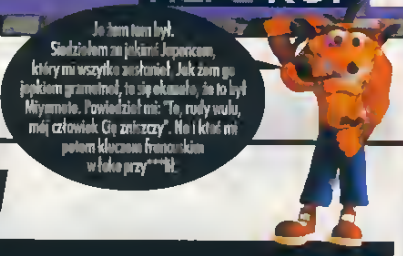




Do czego wykorzystywany będzie dysk twardy w PS2? Na pswno nia chodzi tutaj SONY głównie o instalowania na nim giar, by te wczytywały i uruchamiały się szybciaj (choć znając pomysłowość sceny undergroundowej pewnie szybko pojawią się programy umożliwiające zrzucenie całych gier na HDD). Twardziel jest drugim krokiem, po wypuszczaniu na rynek Network Adaptora, sklarowanym w stronę rozgrywki on-lina. Zdecydowanie łatwiej będzia ściągnąć nowe poziomy do gier sieciowych, czy taz zainstalować patcha poprawiającego rozgrywkę, na dysk twardy aniżeli na niewielką kartę pamięci o pojemności 8MB, na którą zresztą większość wspomnianych dodatków po prostu by się nie zmieściła. Dysk ułatwia tez zapisywanie stanów giar - przy pojemności 40GB praktycznie nie ma ogranicień.

Ale tak naprawdę głównym czynnikiem, tym co zmobilizowało wreszcie SONY do wypuszczenia HDD, jest FINAL FANTASY XI. Ten japoński MMORPG (massively multiplayer on-line role-playing game, dosłownie rozległa, sieciowe, wieloosobowa gra RPG) pojawił się w KKW niemal rok temu. Co niezwykle istotne, w przeciwieństwa do innych tytułów z opcją on-line na PS2, tu gra na serwerach PlayOnline - to specjalny serwis do potyczek sieciowych stworzony przez SQUARE ENIX - kosztuje. Tylko pierwszy miesiąc zabawy jest bezpłatny, później za każdy kolejny miesiąc trzeba już płacić abonament w wysokości 12.99$ (niespełna 40 zł).

Wkrótce coraz więcej giar zacznia korzystać z dobrodziajstw HaDaka. W kolajca ustawiły się SYPHON FILTER OMEGA STRAIN (dostępny w USA od 6 kwietnia) oraz SOCOM II U.S. NAVY SEALS. Oba tytuły posiadają opcję DLC, czyli tzw. "downloadabla content" dzięki której mozliwe jest zasysanie z Internetu dodatkowych map, sklnów, patchy itd. Równiaz wydany w Stanach Zjednoczonych pod koniec marca RESIDENT EVIL OUTBREAK od CAPCOM sprawdzi się z opisywanym urządzaniem, przy czym tutaj chodzi wyłącznie o skrócenie długich Loadingów - posiadając dysk są one krótsze w czasie o blisko 40% (co i tak przy kilkunastu sekundach potrzebnych na wczytanie jednej sceny, stanowi wynik gorzej niż kiepski). Do końca błażącego roku pojawi się co najmniej kilkadziesiąt tytułów supportujących nową zebawkę SONY. Oczywiście w USA, bo Stary Kontynent o HaDaku do PS2 (a tym samym o FF XI) na dzień dzisiajszy może tylko pomarzyc - SCEE tradycyjnie już milczy. [shiva]



30 dni z życia developerów

W chwili gdy to czytacie "cisza przed burzą" wciąż przybiera na sile... Już od kilku tygodni daje się wyczuć narastające napięcie w branży, wydawcy sępią wieści, gromadząc najlepsze kąski aoftu i zapowiadzi na najważniejszą imprezę roku - majowa Electronic Entertainment Expo w Los Angeles. Jednak posucha w temacie nadchodzących hitów wcale nie oznaczała braku szumu na innych frontach - chociażby personalnych czy hardwara'owych.

Weźmy na przykład takie Game Developers Conferance w Kalifornii - pod koniec marca media z uwagą śledziły doniesienia z konferencji prasowych i wystąpień najważniejszych firm tej branży. Microsoft nie spełnił oczekiwań fenów i nie ujawnił następcy Xboxa (i podobno nie uczyni tego również na E3), zasłaniając się zbyt krótkim jeszcze cyklem życia tej maszynki, aby rozpoczynać już rozmowy o następcy. Trochę dziwnie w tym świetle wygląda nowy termin owej zapowiedzi - tegoroczne lato (faktycznie, 3-4 miesiące to znaczny przyrost cyklu. ;) Zademonstrowano co prawda wypasione dema techniczne, jednak nie były to oczekiwane zajawki możliwości Xenona, a pokazy nowej platformy developerskiej pod nazwą XNA - całość hulała na PieCach z Windowsem XP i prototypami nowych kart graficznych (chodzą

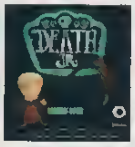




■ Jedna z prezentacji pokazywała masakryczny crash test. Zniszczenia liczane w czasie rzeczywistym robiły nawet wrażenie (tym bardziej, że pod maską widać była zgniecione części silnika), otoczenie jednak wołało o pomstę do nieba.

plotki, że mogą one stanowić przyszłe 'bebechy" X2). Pedło natomiast ciekawe oświadczenie z innej beczki: firma nie zamierza wkraczać na rynek konsolek przenośnych, całkowicie wystarczy im udział w tej dziedzinie w postaci supportu palmtopów oraz telefonów komórkowych w odpowiedni soft.

Tymczasem SONY coraz śmielej poczyna sobie w temacie PlayStation Portable, zachwalając zabawkę na lewo i prawo - GDC było do tego idealną okazją. Widescreen, USB, GPS, P2P i moc zbliżona do PlayStation2 to tylko nieliczne "świecidełka", którymi łatwo oczarować rynek. Przy okazji dowiedzieliśmy się, że szykuje się prosta aczkolwiek skuteczna broń na przyszłych piratów tej platformy (bo to nieodłączny element gier) - brak sprzętu do nagrywania UMD (nośnik PSP). SONY oczekuje od developerów wersji testowych tworzonych gier na innych nośnikach (DVD-R, CD-R, itp.), samodzielnie zajmując się produkcją ostatecznie zatwierdzonych tytułów na dyskach UMD. A skoro o tym mowa - jaskółki ćwierkają, że na starcie dostępne są takie programy jak: jakiś SSX, remake kultowego CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT, nowy HARVEST MOON i parę tytułów od KOEI. Tymczasem samo SONY ujawniło pierwszego pewniaka na swą kieszonsolkę - DEATH,JR. Tak samo pewny - i wart 330 milionów $ rocznie - jest deal z firmami SAMSUNG i SHARP, które dostarczą PSP ekranów LCD. A przy okazji - SQUARE-ENIX świętuje swój pierwszy tytuł na telefonach komórkowych w USA. Abonenci serwisu Get It Now firmy VERIZON WIRELESS, za jedyne 5 dolców mogą stać się wiecznymi posiadaczami scrollowanego shootera BRAVE SHOT (jest też opcja 2$ za miesiąc - tylko dla idiotów ?). To początek

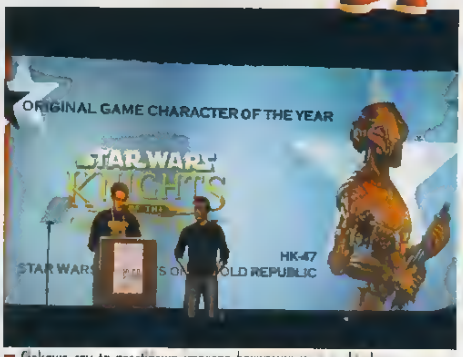


większego wysypu produkcji SE tego typu za oceanem - skośnooczy już od dłuższego czasu szaleją na swych komórach w FINAL FANTASY czy DRAGON QUEST. Firma podchodzi do tematu poważnie, o czym świadczy przejęcie pod swe skrzydła developera z tej dziedziny - UIEVOLUTION.

Pozostając przy szeroko rozumianym GSM - po rozum do głowy poszła NOKIA, wprowadzając znaczące zmiany w swej (swym ?) N-Gage, oczywiście przy okazji oficjalnej zapowiedzi następcy. N-Gage 2 umożliwi m.in. wymianę cartów z grami bez konieczności rozbierania telefonu (czyli przez jakiś slot zewnętrzny), a mikrofon i głośnik znajdą się na płaskiej powierzchni - tak jak w tradycyjnym aparacie - a nie na jego grzbiecie (wstyd z tego dzwonić - niezonentowanym polecam zdjęcia z testów N-Gage w 74 numerze PE).

W górę idą także akcje NINTENDO - ostry popyt na "kostkę" w USA na początku marca pozbawił towaru 50% sklepów tego kraju! Po obniżce ceny do 99$, sprzedaż na początku roku wzrosła o 60% w porównaniu z tym samym okresem roku poprzedniego. Jednak nie czas jeszcze na otwieranie szampana - walka o rynek toczy się dalej, a specs od ekonomii główkują. Ostatnio wymyślili kolejny sposób na obniżenie kosztów produkcji GC - od 1 kwietnia w Japonii maszynka pozbawiona zostanie portu Digital AV, który był zbyt rzadko wykorzystywany przez graczy. Dla nas praktycznie nie ma to znaczenia - wejście służy głównie do obsługi odbiorników TV wysokiej rozdzielczości (HDTV) lub gier obsługujących funkcję "progressive scan", jednak Amerykanie i Japończycy muszą uważać przy zakupie. Jeszcze przez jakiś czas dostępne będą dwie wersje konsoli, a te z portem w komplecie dostanie również odpowiedni kabel, aby ułatwić graczom decyzję o wykorzystaniu dodatkowych opcji. Podobne "cięcie kosztów" wykonało w zeszłym roku SONY, pozbawiając któregoś z kolei modelu PS2 portu i-Link.
Jak widać, każdy walczy wszelkimi sposobami o swój kawałek tortu - jeśli nie oszczędnościami na własnym polotku, to szukaniem haka na klientów. W kwietniu znowu miał stanieć Xbox za Wielką Wodą - do pułapu 149$. Jednak według analityków to i tak trochę za dużo na przyciągnięcie konkretnej klienteli. Ich wyliczenia mówią o 129$ jako idealnie przystępnej cenie dla



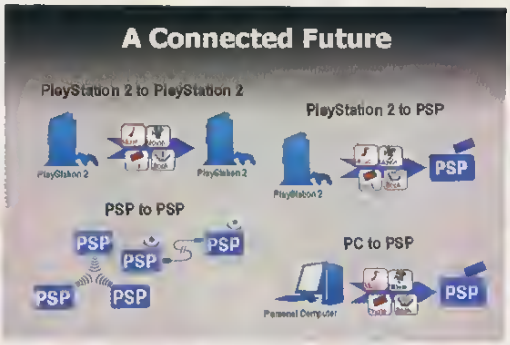


■ Ciekawe czy ta prestiżowa impreza branżowa urośnie kiedyś, powiedzmy za 50 lat (gdy gry będą równie popularne jak filmy czy telewizja) do rangi Oscarów.? Wtenczas będziemy mogli powiedzieć wnuczkowi "Synuś, pamiętam, że na 18 edycji GOC gra STAR WARS KOTOR została najlepszą grą roku. Byłem wtedy taaki młody"

"Jeszcze o pomyśl". A jest o co walczyć - najnowsze wieści zarówno od obserwatorów rynku jak i samych firm, jakby na przekór coraz głośniejszym doniesieniom o Next-Next-Genach, mówią o wydłużeniu się cyklu życia naszych obecnych konsolek. SCEA zaskoczyło wszystkich na GDC, roztaczając wizje jeszcze długich lat zabawy i deklarując pełne wsparcie dla czamull do roku 2010 - na wszelki wypadek MICROSOFT i NINTENDO nie sięgają tak daleko z obietnicami. Nam nie pozostaje nic innego, jak tylko się cieszyć - zamiast ciułać na NNG, można bez obaw inwestować w najnowsze produkcje na obecne platformy.

Gdybyście jednak chcieli wiedzieć, to szpiedzy z rynku donoszą o powstających już tytułach na PS3 oraz Xboxa 2. Bez dev-kitów ? Tak, ale na odpowiednio dopasowanych stacjach roboczych, aby potem przenieść produkcje na dev-kity. Jeśli jednak jest się tak bogatym społeczeństwem jak nasze, ostatnie czego byśmy chcieli, to wymiana sprzętu do grania co 5 lat. Tym bardziej wypada przyklasnąć postawom takich ludzi jak John Schappert z ELECTRONIC ARTS. Stwierdził on, że pośpiech do tworzenia na nowy sprzęt nie jest niczym dobrym, a jego firma straciła swego czasu setki milionów dolarów, zbyt szybko uciekając z obozu PSone. "Zostawcie niektóre swe gwiazdy na obecnych platformach" - stwierdził, odnosząc się do zdolnych programistów, pijąc jednocześnie do niskiej jakości tytułów startowych, które towarzyszą zawsze premierom nowych maszyn. "Ważne aby się nigdzie nie spieszyć i nie wydawać gniotów", nie wolno też całkowicie poświęcać się nowemu, momentalnie odcinając się od przeszłości. "Naprawdę chcecie być pionierami ze strzałami w plecach ?" - zakończył swe wystąpienie pan Schappert.

Dni mijają, machina toczy się dalej, a przemysł growy rośnie w siłę, codziennie dostarczając gorących tematów, plotek i pogłosek. I szajba się kręci - japońskie podręczniki do nauki muzyki wkrótce wzbogaci song "Theme of Love" z FINAL FANTASY IV, Amerykanie dostali FFXI z twardym dyskiem, a jednak kręcą nosem, że nie mogą kupić samego HDD. Firmy, producenci i wydawcy prześcigają się w obniżkach i promocjach - zarówno na software jak i hardware. Jakie to szczęście, że naszej (szarej) codzienności nie zakłócają takie dylematy .. [butcher]



Kampania PlayStation 3

raport wewnętrzny

Adin dwa, tri, czetyne... porzuć swoje wygodne cielo które w tej chwili czyta "Extrima". Zapomij, ze siedzisz na nudnej lekcji, w smrodliwym autobusie lub tazience. Pjac, szesc, sjem... Siedzisz w wygodnym skórzanym fotelu. Masz na sobie jasnoniebieską koszulę z krótkimi rękawami, na biurku stoi 20-calowy płaski monitor, a gdy wyjrzysz przez szybę, uśmiechnie się do Ciebie Honda S2000 w odcieniu Berlina Black. Miło jest być jednym z szefów Sony Corp., prawda?
Na biurku leży kilka kartek spiętych zezwalaczem "PS3". Ciekawe. Zobaczmy co to... "KAMPANIA PLAYSTATION3 - RAPORT WEWNĘTRZNY". Skoro fotel jest wygodny, można przejrzeć - S2000 nie ucieknie.

"Jeszcze nowsze konsole" wkrótce rozpoczną wyścig, którego stawką jest minimum 20 mld dolerów rocznie (choć kurs dolara spada). Większość mądrych głów twierdzi, że PlayStation3 okaże się zwycięzcą tego wyścigu.

CZEMU PS3 WYGRA?

Zwycięstwa nie będziemy zawdzięczać dacie premiery. Pierwszą konsolą Next-Next-Gen będzie Xbox2, a i Nintendo zapowiedziało "rok 2005", czyli minimum pół roku wcześniej od PS3. Nie będzie to efekt potęgi procesorów "The Cell" - Xbox jest potężniejszy niż PS2, a wiemy, jak się sprzedaje. Nie będzie to też zasługa świetnych gier - większość z nich ukaże się również na Xboxa2 i nową konsolę Nintendo, tak jak dzieje się to obecnie. Zwycięstwo PS3 w bitwie konsol ponownie będzie zasługą przyzwyczajenia, zaufania i wiary graczy, że po raz kolejny "PlayStation" jest synonimem "wspaniałej zabawy". To zaufanie posiadamy - jesteśmy numerem jeden na rynku konsol masowych, zaś 70 mln użytkowników nie może się mylić.

GŁÓWNY KIERUNEK

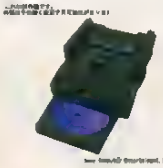
Czy grając w Pro Evolution Soccer ktokolwiek pamięta, że Emotion Engine ma "300 Mhz clock speed", układ graficzny nosi nazwę "Graphics Synthesizer" i ma parametry 150 Mhz i 4 MB VRAM? Czy raczej każdy stara się wpakować przeciwnikowi bramkę najlepiej trzy? Te wszystkie cyfry, liczby i specyfikacje techniczne są dobre dla prasy, nie żywo liczy się radość płynąca z grania. Taki kierunek powinniśmy obrać przy kampanii reklamowej PS3. "PlayStation3 to wszystkie gry, w które chcecie zagrać", "Jeśli gry online to tylko z PS3", "PlayStation3 - codzienna radość", czy wreszcie slogan przewodni "Konsola dla każdego". Podobne hasła w połączeniu z wydawaniem wysokogrywalnych gier na PS2 dadzą radę odeprzeć zmasowany atak ze strony Xboxa2.
W kampanii promocyjnej PS3 nie powinny znaleźć się nawet najmniejsze odwołania do PSP. Konsole stacjonarne i przenośne to oddzielne dziedziny rozrywki. Klienci "stacjonarni" chcą pograć w spokoju, w fotelu, przed telewizorem. Klienci "przenośni" chcą spędzić miło czas w autobusie lub metrze (...)
W gardle nieco zaschło. Ciekawe, czy to biurko ma w środku ukryty barek? Nie? Szkoda. Pewnie można zamówić przez interkom, ale nie znam tutejszego dialektu. Hmmm... Na biurku sekretarki stoją dwie butelki coli. Na pewno jedna z nich jest dla mnie.

"Internetowe" wizje PS3 ...













■ Niektóre projekty to zarty domorosłych "konstruktorów", inne z kolei to renderowane wizje grafików - kilka naprawdę interesujących (na wersję "spider" nie ma co liczyć).

POCZĄTEK WOJNY

Jesień 2005, premiera Xboxa2. Działania zaczepne rozpoczniemy już w czerwcu 2005. Pierwsze działanie zaczepne to wakacyjna kampania reklamowa. W okresie wakacji gracze nie korzystają zbytnio z konsol, nie ma więc sensu przyciąganie ich na siłę do telewizorów. Należy jednak się upewnić, że nie korzystają z żadnej konsoli stacjonarnej – PSP oraz GBA są dozwolone. Główne hasła to "Zbliżają się wakacje - ruszcie się na dwór", "Słońce świeci, konsola nie ucieknie" oraz "To ostatnie wakacje przed erą PS3". W połowie sierpnia rozpoczniemy drugą połowę kampanii wakacyjnej pod hasłami "Witamy po wakacjach", "Zapraszamy do nowych gier" (tutaj podajemy gry, które na dniach się ukażą). "Czekałam cierpliwie, nejdroższy" (PS2 mówi tak do swojego właściciela). Kampania ta podtrzyma zainteresowanie PS2 w okresie, gdy Xbox2 zacznie atakować rynek.

JAK POWSTRZYMAĆ BLITZKRIEG?

Szefowie Microsoftu zdają sobie sprawę, że jeśli nie zdobędą wystarczająco dużego udziału w rynku przez pierwsze pół roku (czyli do premiery PS3), nie mają co marzyć o zagarnięciu sporej części rynku o miliardy dolarów plechotą nie chodzą, nawet w Redmond. Nasza strategia obronne polega na zaatakowaniu najsłabszego miejsca Xboxa2 - chodzi o ilość gier. Zwykle ukazuje się kilkanaście, kilkadziesiąt launch-titles, z czego ta nadające się do dłuższego pogrania można policzyć na palcach jednej ręki. Tymczasem w okresie od premiery Xboxa2 a PS3, na PlayStation2 ukaże się minimum 15 nowych wysokogrywalnych gier a jak wiemy, obie konsole będą kompatybilne. Hasła reklamowe "Konsola PS ma 1000 dobrych gier, a konsola XX tylko 2", "Na PS2 robimy dobre gry. Na PS3 będą jeszcze lepsze" utwierdzą posiadaczy PS2 w przekonaniu - nie warto kupować Xboxa2, lepiej poczekać na PS3. Ewentualnie kupić PSP.
W walce o pieniądze przeznaczona na gwiazdkowe prezenty, Microsoft obniży cenę i zaoferuje komplety "konsola+jeden z lepszych launch-titles". My przedstawimy graczom kolekcje tematyczne starszych gier oraz nowe pozycje do serii platynowej oraz reklamy "Kup mi coś" (mówi PS2 do swojego właściciela), „Zrób sobie prezent", "Hity, w które chciałeś zagrać teraz po niższej cenie", "Wesołych Świąt", "Do świątecznej zabawy niepotrzebna nowa konsola".

Całe szczęście, że został tylko jeden punkt. Jeśli dyrektorzy muszą czytać takie opracowanie dzień w dzień, to ja dziękuję. Wolę być zwykłym managerem.

NOWA ERA

Wejście w erę PS3 odbędzie się trzystopniowo. Stopień pierwszy to co-kilku-dniowe przedstawienie wszystkich launch-titles: zdjęcia, tapety, wywiady z twórcami, streszczenia fabuły. Zadanie tego etapu - nie dopuścić do takiej sytuacji, ze jedyną konsolą, o której się mówi jest Xbox2. Gracze mogliby wtedy pomyśleć o jego kupnie, a to absolutnie niedopuszczalne. PS3 jest konsolą masową i zarówno launch-titles, jak i późniejsze gry będą skierowane do szerokiego grona graczy. W głównej mierze będą to sequele najlepszych tytułów z PS i PS2. Wyniki sprzedaży tytułów "ambitnych" i "dziwnych" (niska sprzedaż) i opinie graczy na ich temat (świetne gry) tworzą pozorną sprzeczność. Pozornie, gdyż z tych wiadomości należy wysnuć następujący wniosek: gracze chcą takich produkcji, ale nie ne konsolę masową, jaką jest PS2. Może na jakąś Inną.
Stopień drugi to pre-releases. Zostaną one zorganizowane w siedzibie SONY. Podczas nich zostanie zaprezentowany sprzęt, launch-titles i kilka imprez towarzyszących. Oczywiście, goście będą mogli sami pograć we wszystkie gry. Aby zostać zaproszonym na tę imprezę, trzeba będzie wypełnić kupon zgłoszeniowy i liczyć na szczęście w losowaniu. Uczestnikom pokryjemy koszty transportu oraz pobytu. Zapewnimy także pamiątkowe gadżety. Na pre-releases nie przewiduje się obecności prasy.
Stopień trzeci to właściwa premiera sprzętu i launch-titles. Era PS3, jako pierwszej w historii marki PlayStation, rozpocznie się w miarę równolegle na całym świecie. Poślizg między premierą japońską a emerykańską i europejską nie może przekroczyć miesiąca. Jeśli kazemy Graczom czekać dłużej, to: (1) w ciągu tygodnia większość z nich kupi Xboxa2, (2) ci, którzy tak zrobią, będą nas przeklinać za stratę czasu, przez który mogli już grać na konsoli Next-Next-Gen, (3) straciliby śmy dobre imię i szacunek graczy. Z pierwszym miejscem na rynku też moglibyśmy się pożegnać.

No nareszcie koniec. Cola wypita, buerk! O przepraszam. Mam prośbę. Czy mój powrót może nastąpić dopiero po przejażdżce S2000? Naprawdę? Wielkie dzięki.

Gdy doliczę do jednego, wrócisz do siebie i będziesz pamiętał wszystko, co zobaczyłeś.
Czetyre tri dwa adin... otwórz oczy [nemo]

Muzyka Gracza



LEGEND OF ZELDA - THE WIND WALKER OST

Trudno podchodzić ostatnio do gier na GC bez emocji - perfekcyjna pod każdym względem i rozkosznie dopieszczone wpływają na masową wyobraźnię. Odpalając Wind Waker OST poczułem znajome ciarki: te brzmienia w znakomitych aranżacjach i już wiedziałem, że nie będę zawiedziony. Kongi Kondo cudownie połączył ducha znanego z udziwnieniami poprzednich odsłon serii, zachowując wiarygodność w stosunku do pewnych klasycznych motywów, ale i poszedł dalej, sprowadzając całość w realia naszej współczesności. Dwupłytowa składanka wypełniona jest krótkimi kawałkami o najróżniejszej stylistyce: mroczne kompozycje wpadające w ucho 'boss songs' i dynamiczne 'battle themes', które w moim przekonaniu pokonują nawet osiągnięcia rewelacyjnej "Ocariny" i "Majora's Mask". Zakłety w brzmieniu duch "podróżnika" zachęca słuchacza do wzięcia tylka w troki i jakiejkolwiek formy konstruktywnego działania. Dynamizm. Romantyczne rozrzewnienie. Oscylowanie pomiędzy dwoma równoległymi biegunami - smutku i radości. Osobiście nie preferuję płyt z utworami, które średnio trwają ponad minutę, ale gdy słucham "The Legendary Hero" momentalnie przypominam sobie czasy NES-a i zachwyt moją pierwszą Zeldą - łezka się w oku kręci. Dla fanboyów Niny i miłośników serii - album to pozycja obowiązkowa, do postawienia tuż obok pudełka z grą □

Ocena: ★★★★★

Kilka nowości z kwietnia: Ninja Gaiden Original Soundtrack, Mojib Ribbon & Vib Ribbon Music CD, Star Ocean Soundtrack, Final Fantasy X-2 Piano Collection, King of Fighters 2003 Original Soundtracks, Beatmania II DX REMIX for 10th Success Anniversary [mazzi]

RUBIN I JEGO ATOMY

"Developerzy dzielą wspólne potrzeby i pragnienia, i jest potrzebne, by stworzyć wspólny silny głos, który by ich reprezentował. Musimy mieć prawo, by móc skierować branżę w jakimkolwiek kierunku, jaki będziemy chcieli, by się posunęła. Może być to jakaś ogenizacja, która nie istnieje - jeszcze"



W przyrodzie nic nie ginie, mądrość to ludowe, ale jednak prawo nienaruszalne, która tak pięknie wyłożył nam Rzymianin Lukrecjusz w "De rerum natura". Świat jest zbudowany z atomów, która zawsze istnieją i wchodzą w skład, ważmy na to, Waszych ciał by później rozprzęgnąć się, stać się czymś innym, tworząc nową jakość. Co to ma wspólnego z odejściem Jasona Rubina z Naughty Dog'a? Całkiem sporo, bo w interesującej nas branży też nic nie ginie.

Jason Rubin urósł już dla niektórych do rangi wizjonera na polu elektronicznej rozrywki (tworzy od 1984r.). Jest ambitny bezkompromisowy - prawdziwy junek, i ostatnio jeszcze shardział, bo na szczycie D I C E w Las Vegas (3-5 III 2004) potwierdził plotki o swoim odejściu z firmy, którą prowadzi, a która stworzyła m. in. serię Crash Bandicoot i Jak&Daxter. Studio kończy tworzyć trzecią część Jak'a, a kiedy wypuści owo magnum opus - Rubin zegna się z ekipą. Smutno? Mnie wcale, bo branża może tylko na tym zyskać.

Oto Jason rozwija skrzydła, wygłosił na rzeczonej konferecji 45 minutową perorę na temat obecnej kondycji branży. Padły ostre słowa przede wszystkim na wydewców - wstecznków, którzy hamują rozwój gier. Nikt do tej pory nie miał odwagi głosno wykrzyczeć nazbieranej frustracji, dopiero Rubin skrytykował głośno m. in. ostentacyjność i obcesowość w kampaniach promocyjnych, która są utrzymane w estetyce reklam proszków do prania. Jednak właściwą siłą napędową jego retoryki była obrona interesów developerów, "talentów" "wydawcy tego po prostu nie rozumieją. Nie rozumieją talentów, które mają na skinienie ręki. Ludzie z tej branży, artyści, programiści, graficy, muzycy, powinni wreszcie uwierzyć w swoją wartość, zacząć działać razem, by pchnąć przemysł na nowy poziom."

Następnym krokiem Rubina ma być zaproszenie developerów do dyskusji, należy "stworzyć warunki i możliwości, ebyśmy wszyscy mogli rozmawiać. Wierzę, że wielu twórców gier czuje jak ja, ale są zbytnio stłamszeni. Nie chcę arbitralnie wyznaczać nowej drogi, ale ktoś po prostu musiał zadziałać. Ktoś musiał nie zgodzić się na gorsze miejsce z tyłu autobusu. Teraz musimy zapewnić wszystkim prawo do głosu, przed podjęciem jakichs konkretnych działeń i wyznaczeniem nowych dyrektyw."

Z wykładni przemówienia Jasona na D I C E wynika, że, aby stworzyć odpowiedniejsze warunki doveloperom, byłby w stanie stanąć u steru nowego okrętu. "Developing gier pozwolił mi, bym nigdy już więcej nie musiał pracować dla zarobku. Jeśli pozwolimy wydawcom nadal prowadzić ich grę i politykę, to wiedy młodzi utalentowani twórcy gier przyszłości, nie będą mieć tych możliwości, jakie miałem ja. Jestem oddany idei i stanę u steru, ale nie myślę, żeby porzucanie mojej codziennej pracy musiało być konieczne. Przez całą karierę wierzyłem zawsze w swoje umiejętności, że zaniosą mnie wysoko. Zawsze podążam za instynktem i starem się robić, co jest dobre. Wierzyłem w to, kiedy groziłem odstąpieniem od projektu pierwszego Crasha, kiedy U. Studios zdjęło nasze logo z pudełka z grą, co było w jasnej sprzeczności z podpisanym kontraktem. Wierzyłem w to, co robię również kiedy zarzuciłem bezpieczeństwo Bandicoot'a, ryzykując wykreowanie nowej marki (Jak&Daxter) i wydając 4 miliony dolców, by pokryć koszty projektu." Tutaj pojawia się problem torpedowania nowych przedsięwzięć developerów przez wydawców, którzy chcą zagarnąć dla siebie sławę i renomę. "Nie może być tak, że utrudnia się developerom promocje własnego studia, a Gracze nie mogą śledzić ich poczynań od wydawcy, do wydawcy, tak jak dzieje się to przecież z reżyserami filmowymi. Branża zyska też na tym, kiedy podjęcie tworzenia nowych tytułów gier, będzie zależało od kreatywnych talentów, e nie od wydawcy, który chce drogo sprzedać towar."

Czy ta buńczuczność Jasona się opłaci - to się okaże w niedalekiej przyszłości. Można oczywiście utyskiwać na swoiście rozumianą "komercyjność" działań twórcy czy też - jak kto woli - szeroko zakrojoną akcję marketingową, akcję promującą własną osobę, ale to nie będzie chyba wizja czysta i dalekowzroczna. Moje spojrzenie jest takie, nawet, jeśli Jason Rubin jest tylko obrońcą swych partykularnych interesów i zawodowat sprytnie sprawę niezadowalających zarobków od Sony, przedstawia się jako bohatera, męczennika i pionlera, w pełnym hipokryzji wystąpieniu w Las Vegas - nawet jesli to wszystko prawda, to robi on dla naszego świeta wiele, nie tylko dla twórców, developerów, ale przede wszystkim dla nas, Graczy. Możemy na walce z polityką prowadzoną przez wydawców i producentów tylko zyskać, bo rynek, jak wiadomo, już dawno przeszedł się odtwórczością i rutyną, marazmem i jałowością. "Wymiar w jakim developerzy są niezanowani, jest ekstremalnie duzy" - niech te słowa będą przewodnikiem i drogowskazem dla odkrycia palących przyczyn dzisiejszej "mizerności" elektronicznej rozrywki. Zdaje się, że w ustach wydewców "ze duze ryzyko" brzmi niczym imperatyw kategoryczny.

Jason Rubin zamiast robic dąsy i stosować taktykę obrazonej kobietki, niczym mocarz grzmotnął w stół, pokazał, ze nie "coś" jest nie tak, ale wskazał konkretną przyczynę - dlatego jego głos powinien brzmieć głośno. A dla fanów Jak a i Crash'a ważna będzie ta przytoczona we wstępie nauka Lukrecjusza - Jason nie zginie. Jeśli będzie się tak zdawało, to wyczekujcie narodzin jakiejś nowej, jasnej gwiazdy, która uformuje się z jego utalentowanych atomów! "Wartość przemysłu gier lazy w indywidualnym talencie, jeśli talent jest niezaspokojony- coś musi się zmienić." [Zax]

Wypowiedzi J. Rubine pochodzą z wywiadu dla www.gamespot.com

Pierwsza gra NAUGHTY DOG

TO BYŁO GRANE!

Rings of Power

Developer/Wydawca	Naughty Dog/EA
Rok	1991
Platforma	MegaDrive

Co było grane: jedyna próba sił Naughty Dog w gatunku RPG, całkiem udana. Fabuła Rings of Powar pełne jest wątków manichejskich: walki Szatana z Bogiem, istnieje możliwość opowiedzenia się po tej ciemniejszej stronie. Gwóźdź programu: w grze jest erotyka! Chyba dlatego też stała się legendarna. Potwierdzam pogłoski: po wciśnięciu peru przycisków, logo firmy zmienia się na panią w bikini topless. Wszystkie zazalenia i kłątwy proszę słać do deprawatora, Jasone Rubina, zwłaszcle jednak, ze miał wtedy 19 lat i nie wiedział co robił. Zdaje się, że jakoś trochę później skończyła się współpraca developera z EA. Ciekawa czemu)?

RoP to fajna gra, jeśli wytrzymasz spartańską oprawę (rzut izometryczny, rzadkość na Megadrive) i kiepskie sterowenie. Na odważnych czeka całkowicie nieliniowe przygoda (można np. zabić każdego NPC, tym samym zacinając się w fabule), ogromny świat do eksploracji, niesamowite zakończenie, i boska po nim moc, którą - uwaga! - można się nacieszyć. Jak to mówią Jankesi: massive![Zax]



XNA cudowne narzędzie Microsoftu

Na tegorocznym Game Developers Conference, MICROSOFT zaprezentowało nową technologię - zestaw narzędzi programowych stworzonych po to, by ułatwić developing nowych gier. Rzecz zwie się XNA. Oto co mają do powiedzenia na jej temat Dean Lester i J. Allard - mózgi przedsięwzięcia - w wywiedzie dla www.ign.com.



J. Allard: Mówiąc ogólnie, branza ma wielkie przemiany na swojej głowie. Ceny gier nie zmieniły się od 25 lat. Gra kosztuje 50$ i to się nie zmieni. Co się zmieniło, to koszty produkcji - wystrzeliły niczym rakieta do góry - z każdą nową generacją sprzętu. PAC-MAN w 1982 r. sprzedał się w 10 mln kopii, kosztował 100 tys. Teraz mamy do czynienia z produkcjami o budżecie średnio 5 - 10 mln $. Co jest najgorsze, wiele z nich nigdy nie ujrzy światła dziennego, wiele z nich umiera po wdrożeniu w nie już kilku milionów dolców. Przyczyną słabości jest brak silnej developerskiej platformy. Drogą, którą obrał przemysł, jest chaotyczna.

D. Lester: Nowa generacja konsol znowu podniesie poprzeczkę i możemy teraz zmierzać do wielomilionowych produkcji. Wtedy zostaną tylko najwięksi - nieliczni, którzy będą umieć znaleźć się w nowej sytuacji. I nawet oni mogą się potknąć, jeśli dwa - trzy projekty nie wypalą, to ściągnie ich w dół, na dno. Kluczowym zadaniem dla J. i mnie jest, by zepewnić staty dopływ najlepszych tytułów dla naszych platform [Windows, Xbox 1, 2], ponieważ są one paliwem zasilającym całą maszynę - to od nich zależy całościowy sukces. XNA jest dla nas środkiem pobudzenia kreatywnych developerów i wydawców, by nadal kontynuowali swą strategię, i by mieli z tego sprawnie funkcjonujący biznes.

J. Allard: XNA "X" w nazwie symbolizuje naturę tej inicjatywy, która ma korzenie w dwóch technologicznych źródłach MICROSOFTu. Jednym jest DirectX, drugim - Xbox. Xbox był zanurzony w DirectX od samego początku, to nasze dziedzictwo. "N" to next-generation. Softwera jest paliwem dla Next Gen. - oto nasze spojrzenie na sprawę. Kiedy sprzęt będzie się doskonalił, najważniejsze, najistotniejsze zmiany, będą jednak w warstwie programowej. Litera "A" to architektura. Chodzi o narzędzia, które będą pasować do innych, które będzie można łączyć w taki sposób, że twórcy odważniej i pewniej postąpią naprzód. To jest jak gotowa LEGO, developer nie musi ścinać swego drzewa, by zrobić klocek, a później mertwić się o to, czy będzie pasował do innego.

D. Lester: Wyrośliśmy z pokolenia konsol, w którym mieliśmy najpotężniejszy sprzęt. Ludzie mają różne opinie na ten temat, ale myślę, że większość zgodzi się, że Xbox BYŁ, ostatecznie, w kategoriach swego potencjału, najmocniejszą z platform.

J. Allard: Pierwszy krok to wezwanie do wspólnego wysiłku. Zbudujmy taką architekturę, by wszystko razem działało, a twórcy gier mogli skupić się na samej kreacji, a nie na pracy monterskiej. Drugi krok - uprzątnąć nasz własny dom. Mamy kilka takich narzędzi po stronie Xboxa i kilka po stronie Windows, która developerzy uwielbiają i cenią. Nie są dostępne na innych platformach. Krok trzeci - poświęcić się XNA - długoterminowo. XNA będzie ciągle ulepszanym allnikiem, który pozwali na wyciśnięcie całego potencjału sprzętowego. Nie chcemy tworzyć sytuacji znanej z rynku PS2, jeśli byłeś wcześniej programistą na PSX'a, musiałeś wyrzucić w cholerę cały kod i wszystko, co umiałeś, i spaść z 95% wykorzystania sprzętu na 40%. Dlatego pierwsze gry na PS2 wyglądały przeciętnie, niczym podrasowane tytuły z PSone.[Zax]



METAL GEAR SOLID SNAKE (RED DISK)

Specjalnie dla fanów seri METAL GEAR przygotowałem niespodziankę - małą podróż w krainę nostalgicznych wspomnień. Ta szczególna kompilacja zawiera utwory związane z pierwszymi odsłonami seri, w tym ponad 90% ze znakomitych konwersji na MSX. Muzyka stanowi doskonałą mieszankę hard rocka i techno. Album zawiera 20 utworów i z czystym sercem mogę powiedzieć, że wszystkie trzymają równy poziom. Z przyjemnością nie jeden raz wysłuchałem całości, w tym dwóch ostatnich utworów "Exit" i "Heavy Metal Gear" skomponowanych przez Motoakiego Furukawe. Za pozostałe odpowiedzialny jest Kukeiha Club, który szczególnie daje czadu w utworach "Theme of Solid Snake" (wyraźnie inspirowane "Ucieczką z Nowego Jorku") i "Sneaking Mission". KONAMI odwaliło kawał dobrej roboty wydając ten album. Nawet jeśli nie grałeś/aś we wszystkie cztery klasyczne METALe (dwie części na NES i dwie na MSX), gorąco zachęcam do posmakowania tej muzyki. Elektronicznie przetworzone brzmienia gitarek w połączeniu z szarzu[illegible] uwielbiam słuchać. Uwielbiam [illegible] szczególnie gdy za aranże odpowiada ekipa doświadczonych w temacie muzyków. Płytka ukazała się na rynku stosunkowo dawno, bo w 1998 r., jednak jak OST z ZELDY stanie się obiektem pożądania fanów NINTENDO, tak SNAKE RED DISC zaczaruje miłośników seri METAL GEAR. Kangu-pychot![illegible]

Ocena: ★★★★★

Pila

PSX NOT DEAD!



Witam wszystkich. Trochę nam się skład rozszerzył i do pomocy ściągnęliśmy sobie Losera. Dostaję od Was sporo próśb o opisanie sytuacji na rynku pirackim (wiem, wiem, interesuje to Was tylko teoretycznie, hehe)... Przyznam się Wam, że myślę o jakimś dłuższym reportazu, opisującym rzeczywistość na Stadionie X-lecia, ale do tego potrzeba czasu i wcale nie jest pewne, że uda mi się zdobyć jakieś wiarygodne informacje. Czas pokaże, próbować wszakże będę, bo dla mnie stadion to sześć przystanków tramwajem.. Losera przyjęliście pozytywnie w rubryce VS!, więc na razie zagrzeje tam miejsce i dzisiaj zapraszam do kolejnej odsłony. Obczajcie też Debeściaka - jakby nie patrzeć jest bohaterem gry! Wciąż czekam też na WASZE RECENZJE NIEDOCENIONYCH GIER NA PSX. Kontakt: dziadu@psxextreme.pl [Dziadu]

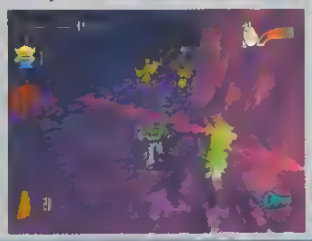
Rebirth zone

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND



BLOSC to zgrabne połączenie platformera i strzelanki tworzące tym samym protoplastę dzisiejszego lidera w tej dziedzinie - RATCHET & CLANK. W grze przyjdzie nam kierować krokami kosmicznego komandosa Buzza, którego będziemy musieli przeprowadzić przez zróżnicowane krajobrazowo lokacje (m.in. farma, miasto, dżungla, głębiny oceanu). Mimo iż po pierwszym zetknięciu się z grą jej założenie wydać by się mogły proste, to jednak po kilkunastu minutach spędzonych przy tym tytule spostrzec można, że ma on potężny Power. Grywalność podnosi ogromna różnorodność dewastujących przeciwników broni (od szybkostrzelnych blasterów po wyrzutnie rakiet), które posiadają opcję upgrade'u, jak również możliwość korzystania ze środków transportu (skrzydła, deskofotka, skuter). Cieszy również fakt, iż na koniec każdego poziomu (który przechodzimy na czas w pogoni za bossem) można dotrzeć kilkoma drogami, które da się jeszcze różnorako skracać np. biegnąc na przełaj po lawie (możliwość taką udostępnia się po nabyciu odpowiedniej osłony). Na "mecie" każdej planszy czekają nas potyczki z bossami, którzy w miarę postępów w grze stają się coraz trudniejsi do ukatrupienia. Dodatkowo każdy level można przebyć w trzech trybach: normalnym, na czas i poszukując rozrzuconych po poziomie części robota. Na wyróżnienie zasługuje zaskakująco dobra grafika (szpil ukazał się pod koniec świetności PSX'a), zrealizowana w popularnej dzisiaj technice cel-shading. Buzz został mocno i zupełnie niesprawiedliwie zjechany na różnych serwisach internetowych. Może ze względu na trochę źle zróżnicowany poziom trudności? Moim zdaniem w tej grze, przy odrobinie dobrej woli, znajdzie się każdy (ze wskazaniem na młodszą publiczność). Polecam! [Komodo]

Moja ocena 8
Producent: DISNEY INTERACTIVE
Wydawca: ACTIVISION
Rok wydania: 2001



NEWS FLASH

19 marca pojawi się wydana przez Telegames gra RASCAL RACERS. Będą to wyścigi cartów (developer - MIRACLE DESIGNS - ma już niejakie doświadczenie w tym temacie m.in. ATARI KARTS). W grze dostępne będą następujące tryby gry: Arcade, Time Trial i Tournament - czyli standard. Prócz tego twórcy zapowiadają 9 tras, 10 postaci i trzy odrębne światy, w których odbywać się będą wyścigi: miasto, kraina lodu i las. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. [Dziadu]





VS!

Kiedy Loser wpadł ne pomysł porównanie tych dwóch gier, nie do końca wiedziałem, ze co się zabreć, gdyż obydwie są świetne na swój sposób. Potrektujcie więc ten VS! reczej jek krótką dyskusję na temet poszczególnych elementów tych gier, e nie próbę wskazanie jednoznacznie lepezej.[Dziadu]

QUAKE 2



Czy tę klasykę trzeba komukolwiek przedstawiać? Jedna z najlepszych gier wszechczasów wciąż walczy na PSX-ie o prymat najlepszego FPS. Tak, tak - to nie pomyłka. QUAKE'a a wielu określa jako bezmyślną jatkę, jednak, gdy malkontent zacznie brać udział w tej rzeźni, natychmiast zmienia zdanie! Nie ma to jak zapakować rakietę w czyjeś babechyi! W dzisiejszym VS! Q2 musi stawić czoła twardemu rywalowi - ALIEN RESSURECTION, jednak bez większych problemów wyjdzie z zadymy obronną ręką...

Zacznijmy od grafiki. W ALIEN'ie z pozoru wydaje się lepszą - jednak trzeba zauważyć, że tekstury są dosyć ubogie i w małej ilości oraz fakt, iż wszędobylski mrok tuszuje dorysowywanie się obiektów. W Queju widać wszystko jak na dłoni! Grafika jest dosyć ostra, a futurystyczno-gotyckie lokacje dodają chorego klimatu. Przeciwnicy: nie powiem, w AR są fajni - szybcy, zręczni, dobrze zaprojektowani. Jednak w porównaniu do obsady Q2 wypadają słabo - ich zróżnicowanie jest niewielkie, w dodatku giną po 1-2 strzałach z lepszego guna. Najgorszy jest jednak fakt, że ganiają po ściśle określonych trasach. Q2 w materii wrogów niepodzielnie rządzi. Strzelać przyjdzie do zwykłych żołnierzy, latających badziewi, czołgów z ludzką głową, na cyborgach wielkości kiosku ruchu skończywszy! W dodatku praktycznie każdy z nich jest wyjątkowo odporny, więc jego zniszczenie stanowi problem, tym bardziej, że strzelają precyzyjnie. Co ważne, nie kwitną w miejscu, tylko "patrolują" sporych wielkości obszary, więc nie do końca wiadomo, gdzie ich znajdziemy. Arsenał - i znowu punkt dla Q2. "Zapalniczka", karabiny, shotguny, rakietnica, rail oraz BFG są bezkonkurencyjne nawet w epoce next-genów! Wśród broni każdy znajdzie pasującą jego stylowi gry i o to chodzi! Z rakietą dziansko ciśniesz przed siebie, z granatami chowasz się po kątach itd. Dobmelśmy do najważniejszego punktu programu - opcji multiplayer! Tu nikt nie ma wątpliwości! Q2 górą! Ściganie kumpli po ciasnych korytarzach, czajenie się w zatokach muru, czy akcje "wszyscy na jednego" są najlepszą z możliwych party-games! AR tego nie gwarantuje. I tak zapewne znajdą się osoby, które wybiorą AR, jednak niech pamiętają, że AR jest grą praktycznie "na raz"! Później dokładnie znamy już każdy krok wroga i ich eliminacja staje się podejrzanie prosta. A Q2, to Q2! [Nie hie - nie ma to jak mocny argument - DZ.] Grywalny przez cały czas - ciągle dzieje się coś innego, a w dodatku pozwalający upuścić wrogom cysternę krwi! I o to chyba chodzi większości grających w FPS-y. .. [Loser]

ALIEN RESURRECTION



Zacznę nietypowo jak na tę rubrykę.. Quake2 jest grą lepszą i ktokolwiek twierdzi inaczej, nie zna się na strzelaninach FPP. Basta! Słusznie prawi Loser, że przeciwnicy w "kleju" są inteligentniejsi, że jego multiplayer rządzi, a i ekwipunku więcej, co niezbędne jest do porządnej jatki. Nie dyskutuję z tym. Może powinienem na siłę to robić, ale nie robię, gdyż zdaję sobie sprawę, że siła ALIENA leży w zupełnie innym punkcie ciężkości. Siłą tej gry jest jej "oszczędność". Zacznijmy od grafiki. To co dla niektórych wyda się "wszędobylskim mrokiem", dla innych może stanowić wartość samą w sobie. Mrok (fakt - tuszujący niedociągnięcia) AR wchłania gracza dużo mocniej niż oprawa Q2. Dlaczego? Bo Q2 miał niefart ukazania się jako konwersja z PC i to konwersja graficznie okrojona. Jeśli się widziało odpowiednik "pecowy", wersja na PSX trochę razi brakiem szczegółów i efektów wyglądania tekstur.

AR niesie ze sobą również oszczędność ekwipunku. Najciekawsze jest jednak to, że nie brakuje samych gunów, tylko amunicji do nich. Nie jest to oczywiście jakiś rewolucyjny zabieg w historii gier, ale za to znakomicie dopasowany do klimatu (gdyby w Q2 zabrakło mi na dłuższy czas nabojów, to czułbym się oszukany przez developerów). Po prostu AR skierowana jest do nieco innej grupy odbiorców gier FPP. Różnica jest mniej więcej taka, jak między SH i RE. W jednym jesteś ofiarą (AR), w drugim "panem swego świata" (Q2). Dp mnie przemawia klimat zaszczucia i ucieczki niż bezstroskiej rzezi.

Niewątpliwie przewagę zdobywa AR, gdy dochodzimy do kwestii zabiegów potęgujących klimat gry. O ile - jak wspomniałem - Q2 został wręcz okrojony z większości szczegółów nadających mu realizmu (arcade), tak AR właśnie natym polu wyprzedza dzieło teamu HAMMERHEAD o parę kroków. Odgłosy w grze (sporo przeniesionych żywcem z filmu) i muzyka to mistrzostwo świata, nie znam mocnego na tę grę - każdy w którymś momencie wymięka i wyłącza choćby na chwilę konsolę. A potem wraca. .

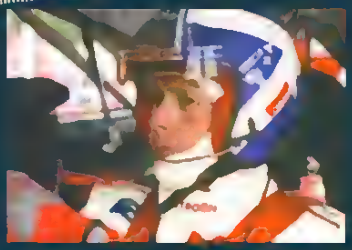
Q2 kojarzy mi się z multiplayerem - AR to gra wybitnie dla jednego gracza (choćby dlatego, że we dwóch ciężko się baś:) Nie zgodzę się jednak z Loserem, że po ukończeniu traci swą wartość. To tylko subiektywna opinia, ale dla mnie to właśnie "klej" na którymś tam levelu staje się nudny. AR wywołuje u mnie takie emocje, że chętnie do niego wrócę, kiedy zechcę się porządnie przestraszyć [Ś: dla mnie to "numer 1", jeśli chodzi o strach - pod warunkiem, że uwielbiasz temat Obcego]. A wracając do moich początkowych rozważań. Tak, Q2 jest grą lepszą pod względem rozbudowania, sterowania i wyżycia się (a jest to ponoć istota tego typu gier). Ale jo zwyczajnie szukam w shootmze FPP czegoś innego. Dlatego polecam podobnym do mnie właśnie AR, a nie, skądinąd świetnego, Quake 2. [Dziadu]





DEBEŚCIAKI

Colin McRae



Szkot od zawsze był inny;) Zamiast bawić się z rówieśnikami w piaskownicy, rozbijał się crossowym motocyklem po lesie. Kilka lat później było jeszcze ciekawiej - zaczął niemal wyczynowo ścigać się z innymi juniorami. Jednak "Rollin McCrash" szybko pokazał, na co go stać - miał wypadek i "trochę" się połamał. Koniec końców, troskliwa matka kazała mu rzucić motor w kąt. Ale Colin nie umiał usiedzieć w miejscu, więc wsiadł w samochód. No i tak to się zaczęło! Kolejne rajdy padały jego łupem, aż wreszcie sięgnął po Mistrzostwo Wielkiej Brytanii .. Dla ambitnego Szkota było to jednak za mało. Szalał dalej! W 1995 za kierownicą Subaru Imprezy dojechał do Mistrzostwa Świata, a do chwili obecnej może pochwalić się wygraniem 25 rajdów serialu WRC! Ale Colinowi wciąż było mało! Wystąpił w znanej serii gier, którą firmuje nazwiskiem. Jako ze uzyczył danych osobowych, trudno, zeby nie był w niej najtrudniejszy do pokonania, dlatego też walka z nim na kolejnych OS-ach może przysporzyć każdemu graczowi wielu rumieńców... Jednak Colin nie chciał rzucić nas na głęboką wodę bez kapoka - przy pierwszym spotkaniu zaprosił wszystkich do rajdowej szkółki, gdzie wyjaśniał "o co chodzi jakby" oraz oceniał sukcesy i porażki grającego. Dołożył również wszelkich starań, żeby COLIN MC RAE RALLY było symulacyjne, a jednocześnie grywalne - zapewne przewiózł kilku developerów swoją "wuercówką", pokazując im, jak ciężkim - a zarazem emocjonującym - kawałkiem chleba są rajdy! Wiele wypadków goszczących w jego CV pomogło zapewne w skdeceniu stosownego systemu detekcji kolizji. Colin słynie z niezwykle agresywnej i widowiskowej jazdy, e w grach, które firmuje nazwiskiem, widać to dokładnie samochody wciąż pędzą w poślizgu, wzbijając jednocześnie tumany kurzu, co sprawia masę frajdy grającemu. Ale nawet takiemu autorytetowi jak Mc Rae, zdarzają się wpadki, pokroju użyczenia nazwiska trzeciej, kiepskiej, odsłonie gry CMR. Na szczęście jego nazwisko szybko zrehabilitowano, wydając świetne CMR 04. Pytanie, czy seria będzie kontynuowana, wciąż jest otwarte, ponieważ obecnie Colin szarżuje w wyścigach samochodów terenowych, biorąc udział m.in. w Rajdzie Paryż-Dakar. I nawet pomimo faktu, ze był to jego pierwszy start w tej imprezie, wygrał kilka OS-ów.

Jak można podsumować debeściaka kalibru Colina? Bardzo krótko! Wystarczy jedynie napisać, że Colin McRae jest najlepiej zarabiającym rajdowcem - warto zaznaczyć, ze nie ma najlepszych wyników! - którego konto w banku zasila co roku 12 mln szeleszczących, zielonych banknotów, z czego połowa napływa za sprawą firmowania gier swoją facjatą... I kto jest debeściak?[Loser]

Imię i nazwisko ... Colin McRae
Pochodzenie: ... Szkocja
Rezyduje: ... Monaco
Wiek: ... 31
Stan cywilny: ... żonaty, córka
Pilot: ... Nicky Grist, Derek Ringer
Styl jazdy: ... pełna agresja
Zawód: ... kierowca rajdowy
Hobby: ... niszczenie samochodów kupionych za cudze pieniądze
Co lubi: ... wygrywać rajdy
Czego nie lubi: ... jazdy na "pół gwizdka"

Colin - ciekawostki z serii

Generalnie na temat wyścigów zostało powiedziane i napisane niemal wszystko, ale wygrzebałem dla Was jeszcze kilka ciekawostek na temat serii COLIN MC RAE RALLY. [Loser]

Czy wiesz, że

1. Samochód, który pojawił się we wszystkich częściach gry, to Subaru Impreza WRC.
2. Autentyczne nazwiska kierowców gościły tylko w pierwszej części, jeśli nie liczyć tytułowego McRae - choć i w niej zabrakło chociażby Tommiego Makinena, zaangażowanego w projekt TOMMI MAKINEN RALLY, gry zresztą niezbyt udanej.
3. Na Rajdzie Korsyki kierowcy mają nalepkę V-Rally, konkurencyjnej gry wobec CMR - wszyscy oprócz Colina.
4. W pierwszej części głównym samochodowym "bohaterem" był Subaru Impreza, w drugiej i w trzeciej Ford Focus, a w czwartej Citroen Xsara.
5. Pierwsza część liczyła 8 rajdów, druga 8, trzecia 8, czwarta - hmm 8?)
6. Autentyczne OS-y pojawiają się w serii sporadycznie - jednym z najznamienitszych jest kultowy Sisteron z pierwszej części, rozgrywany nocą, jak nakazuje tradycja.
7. Na konsolach firmy Sony gościły wszystkie części gry.
8. Najmocniejsze auto szczyciło się 580 KM - Audi S1.
9. Żadne z części nie miała wykupionej licencji FIA.
10. We wszystkich odsłonach można ścigać się w Szwecji, Wielkiej Brytanii, Grecji, Australii.
11. Seria COLIN MC RAE RALLY jest najpopularniejszą grą wśród krajowych rajdowców.
12. OS-y w serii CMR liczą od niecałych 2 km do niewiele ponad 7 km, przy czym statystyczny liczy ok. 4 km.[Loser]

Chronologicznie:

- Colin McRae Rally - PSX, 1998
- Colin McRae Rally 2.0 - PSX, 2000
- Colin McRae Rally 2.0 - GBA, 2002
- Colin McRae Rally 3 - PS2, Xbox, 2002
- Colin McRae Rally 04 - PS2, Xbox, 2003

Od Gracza dla Graczy

To brzmi troszkę jak spełnienia najskrytszych marzeń - praca w branży w chersterze redaktora w piśmie poświęconym grom wideo. Właściwie może o tym śnić każdy, kto czuje się na tyle pewny siebie, by sięgnąć po klawiaturę i podzielić się swoimi przemyśleniami. Zaskakuje mnie od dawna, jak różnie odbierane jest to zajęcie, szczególnie przez pryzmat wieku Czytelnika. W dwóch tekstach poświęconych temu zagadnieniu, chciałbym przybliżyć Wam specyfikę tej pracy i obalić kilka mitów. Zapraszam do lektury.

Kilka dobrych lat temu nie było rozpowszechnionego Internetu i redakcje pracowały opierając się na tradycyjnej korespondencji i bezpośredniej pracy w redakcji. Tak zaczynał choćby legendarny Top Secret, który stworzył specyficzny dla Polaków kult redaktora. To ONI wpływali na naszą wyobraźnię, zasiali ziarnko marzenia, które przez następne lata w sobie pielęgnowaliśmy. W tamtych czasach nie było tak łatwego dostępu do informacji, a półki sklepów z grami rzadko widziały oryginalne produkty. Młodsi czytelnicy mogą już nie pamiętać jak to chodziło się do sklepów, gdzie w przeszklonych gabłotkach znajdowały się kasety magnetofonowe z zestawami gier na Commodore 64, czy zniszczone podelki po butach w charakterze opakowania na dyskietki. Zadaniem redaktora nie było wówczas jedynie suche z recenzowanie gier - musiał zrobić to w taki sposób, żeby zapełnić strony pisma odpowiednią ilością materiału. Wyobraźcie sobie w dobie gier rozbudowanych tylko nieznacznie deklasujących PAC-MANa napisać o podobnej pozycji dwustronicową recenzję! Zaczęły powstawać prawdziwe majstersztyki, recki które merytorycznie przypominały wręcz opowiadania. Redaktor, zdając sobie sprawę, że 99% czytelników nie widziało w życiu na oczy czegoś takiego jak instrukcja, "tworzył" samodzielnie otoczkę fabularną do gry, wzbogacając ją o klawiszologię i wszelkie potrzebne elementy. Powstawały barwne mapy z rozrysowanymi poszczególnymi poziomami, czy zlepki screenów z gry tworzące dwustronicową, uporządkowaną mozaikę wszystkich lokacji z danej gry. Ówcześni recenzenci byli wielkimi indywidualnościami i szybko wielu z nich poddano idolizacji - stali się wzorem dla wielu młodych ambitnych Graczy, którzy zapragnęli pójść w ich ślady.

Dzisiaj, w erze Internetu istnieje szybki przepływ informacji i bezpośrednio wpłynęło to na pracę redaktora. Nie jest już wymagana bezpośrednia obecność w siedzibie redakcji, gdyż wszystko można załatwić on-line. Z pomocą mailu i komunikatorów ma się względnie stały kontakt z redaktorem naczelnym, który przydziela metenały do realizacji. Przez kilka dni poprzedzających deadline nasze numery komunikatora GG są ciągle dostępne, przerzucając kilobajty rozmów (Ściera potrafi mieć 20 okienek naraz). Zaskakująco wiele osób uważa, że my "mieszkamy" w redakcji, a przecież mamy całkiem normalne życie poza nią: rodzina, szkoła, inne zajęcia. Jak czasem wpadam do redakcji na weekend zapoznać się z nowymi grami, często odbieram telefony, w których 'randomowy' czytelnik pyta, co robi teraz Łoki, prosi do telefonu Stare, ewentualnie stara się wycisnąć ze mnie intymne szczegóły ze wspólnego życia Playmana i Raqa. Zapomnijcie o uroczej redakcyjnej sielance przeplatanej puszczonymi przez HIV'a bąkami, gdyż praca redaktora to samotne zmaganie się z wiesnymi słabościami i nieubłaganie upływającym czasem. Żeby wyrobić się w terminach często trzeba zamknąć się w miesznaniu, odwołać wszystkie towarzyskie spotkania, zawalić ważne kolokwium zaliczeniowe czy egzamin na uczelni - jednym słowem na pewien okres czasu zrezygnować z życia osobistego i zająć się wyłącznie pracą. To nie są przelewki, a przykładem hardkoru niektórych końcówek jest Shive, który po jednej z nich z powodu wycieńczenia organizmu wylądował na trzydniowej obserwacji w szpitalu.

Z pisaniem jest czasem jak z jedzeniem ulubionej potrawy, np. spaghetti. Spokojne delektowanie się jej smakiem jest przyjemnością, jednak wyobraź sobie że musisz wchłonąć cały talerz makaronu w, powiedzmy, cztery minuty. Zaczniesz się dławić, nabawisz się niestrawności, a na samo wspomnienie gęstego i zatykającego przełyk sosu poczujesz mdłości. Teraz wyobraź sobie, że masz ograniczony czas na profesjonalną opracowanie recenzji super nowości, na którą wszyscy czekali od dawna. Musisz przynajmniej raz ekończyć grę i napisać rzetelną recenzję, czasem również opis przejścia. Zegar nieubłaganie tyka, a Tobie w końcu zostaje 30 godzin do deadline'u. Niby wszystko już mniej więcej napisane, ale nagle pojawia się chwila zwątpienia.

"Czy tekst spodoba się Czytelnikom?" i gorączkowo zaczynasz pisać recenzję od nowa. Przelenie wszystkich informacji jakie masz na temat danego tytułu wydaje się fizycznie niemożliwe, jednak po raz kolejny udaje się dokonać 'cudu'. Absolutnie nie można nazwać tego fuksem, lutem szczęścia, czy przypadkiem, zbieranie od dawna wszystkie notatki, przemyślania i wkładasz całe serce w napisanie jak najlepszego tekstu. Opierając się na doświadczeniu z wielu godzin grania i szkieletowi, który uprzednio powstał w Twojej głowie (musisz wcześniej zaplanować jak będzie wyglądał tekst, stąd niezbędna jest czasem świadomość specyfiki gry, jej podstawowych elementów i dawnych zobowiązań developera z których teraz musisz go rozliczyć), złożenie tekstu wydaje się wtedy formalnością. Banalne, prawda?

Często otrzymuję pytania na temat wysokości naszych zarobków w PE i część ludzi jest święta przekonana, że są to sumy na tyle okazałe, bym mógł samodzielnie żyć, a i pewnie cichaczem odkładać na wymarzone Ferrari. Moi drodzy, jeśli ktoś chce zostać recenzentem tylko za względu na korzyści materialne, może od razu dać sobie spokój! Wielu dalej uważa, że ta praca polega na siedzeniu w domciu czy

Praca w branży: redaktor pisma (cz. 1)

redakcji i beztroskim graniu, za co dostaje się pieniądze. Kali na Forum PE słusznie podkreślił, że nikt nie płaci nam za bezmyślne ślęczenie przed konsolami, a za samo granie nie dostajemy złamanego grosza. Stawka jest zależna od ilości napisanego tekstu. Zerknijcie do stopki i oszacujcie ile osób pracuje w PE, następnie podzielcie to przez ilość stron do zapełnienia. Weźcie też pod uwagę, że ludzie lubią czytać metenały znanych i lubianych redaktorów. Gdybyś, drogi Czytelniku, miał wybierać między kolejną zeschłą recenzją Myszaqa a tekstem kuzyna Frytki z Ustrzyk Dolnych, to co byś wolał poczytać? Na "dzień dobry" nikt nie da Ci do opracowania 4-stronicowej recenzji głośnego hitu - na podobny przywilej trzeba zapracować recenzując czasem największe crapy i to przez dłuższy czas. Kali słusznie zwrócił też uwagę na etykę naszego zajęcia - to, czy grałeś w daną grę 5 minut czy 100 godzin, to wyłącznie Twoja decyzja i znajduje to później odbicie w rzetelności przygotowanego materiału. To wszystko widać jak na dłoni - możesz oszukać redaktora naczelnego (Ś. za jak?), ale nie zamydlisz oczu zawsze czujnym Czytelnikom. Oni pierwsi zeuważą, że nie masz o danej grze bladego pojęcia, a informacje zamiast z samej gry czerpiesz z popularnego serwisu internetowego. W pracy recenzenta nie liczy się ilość, ale przede wszystkim jakość oddanego materiału. Dla ekipy PE liczy się przede wszystkim pasja, szacunek Czytelników i zaufanie. Nikt z obecnych pismaków, nawet tych przodujących, nie byłby w stanie z samego pisania tekstów utrzymać na odpowiednim poziomie trzyosobowej rodziny, czy odkładać na wspomnianego już czerwonego szatana autostrad. Ludzi pazernych w PE po prostu nie ma, bo naczelny zawsze stawiał na pasjonatów - stąd pismo rzetelne od Graczy dla Graczy!

Już za miesiąc kontynuacja tematu, w której poznacie dla odmiany kilka zalet pracy w piśmie, przedstawię kilka wymagań jakie musi spełnić kandydat na redaktora (wymagania w kraju i na świecie), a także zapraszam ze miesiąc i zachęcam do dyskusji na forum PE (www.psxextreme.pl) - do usłyszenia! [mazzi]

DREAMCAST LIVES 4EVER

GIANA'S RETURN

Producent **SUCCES CORP.** Gatunek **Strzelanine** Ilość Graczy **1 (VMU 12 bl.)**
Pluey: system "buzz", levelowanie mecha, oprawa audio
Minusy: krótkie poziomy, spowolnienia akcji, tylko 1 tryb gry

Pamiętacie klasyczną i zarazem kultową platformówkę The GREAT GIANA SISTERS? Dla tych którzy nie kojarzą tytułu, mogę powiedzieć, iż była to bardzo popularna gra na C64 (przynajmniej w Europie). Rozgrywka przypominała do złudzenia SUPER MARIO BROS. (Nintendo), a całą grę stworzyły zaledwie 3 osoby: Armin Gessert (aktualnie SPELLBOUND STUDIOS), Manfred Trenz oraz Chris Hülsbeck (aktualnie FACTOR 5). GIANA`S RETURN nie jest klonem, lecz kontynuacją tejże kultowej gry. W PE #77 poinformowałem Was, iż wkrótce autorzy mają udostępnić opinii publicznej w pełni grywalną wersję gry, tak też się stało w pierwszym tygodniu marca.
Gra oznaczona numerem 0.90 (BETA) ukazała się zarówno na Dreamcast'a jak i GP32. Niestety, owa odsłona nie oferuje jeszcze wszystkich możliwości, jakie będzie można zobaczyć w pełnej wersji. W chwili obecnej dostępne jest 30 etapów + 6 bonusowych, istnieje możliwość wpisania kodu do danego poziomu (aby kontynuować poprzednią grę) a także swojej xywki w tablicy Hi-Score. Sama gra przeszła "maty" lifting i wygląda bardzo okazale (efektowniej niż na Amidze), otoczenie nie jest już sztuczną bitmapą, a w pełni animowanym krajobrazem (ruchome chmurki, płynące woda), w tle przygrywają nam znane utwory (Chris Hülsbeck - twórca oryginalnej ścieżki dźwiękowej na C64, wydał pozwolenie na wykorzystanie jego muzyki w nowym powrocie Giany), w animacji pojawiło się również kilka nowych sprite`ów, jak choćby spadające kamyki, efekt poślizgu czy zebrania kryształu. Forma rozgrywka nie uległa zmianie i w dalszym ciągu polega na przemierzaniu kolejnych poziomów i zbieraniu w międzyczasie kryształów i innych bonusowych przedmiotów. Zabawę próbują uprzykrzać różne potworki i pułapki (opadający grunt, przepaść czy płonące posągi). Oto co zaoferuje nam pełna wersja GR: 6 całkowicie nowych etapów zostanie ukrytych i zagrać w nie będzie można jedynie po ich uprzednim odnalezieniu. Dostępne będą również minigry np. zebranie jak największej ilości diamentów w czasie 30 sek, najdalszy skok z platformy, czy też poziom pełen pułapek, który należy przejść w jak najkrótszym czasie, nie odnosząc "obrażeń". W grze ma pojawić się także dodatkowa grywalna postać (ukryta). Pełny "Powrót Giany" otarować będzie również współpracę DC z GP-32 (za pomocą niedawno wydanego kabelka), użycie takowego spowoduje odblokowanie specjalnego poziomu "Night level". [m@jk]

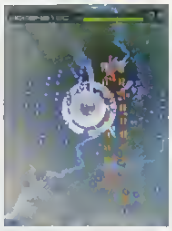


Grę można ściągnąć w postaci obrazu płyty z poniższej strony:
http://www.giana-return.de/downloads.html

PSYVARIAR 2: THE WILL TO FABRICATE

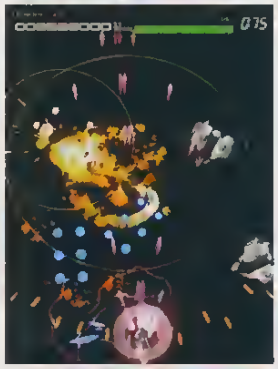
Producent **SUCCES CORP.** Gatunek **Strzelanine** Ilość Graczy **1 (VMU 12 bl.)**
Pluey: system "buzz", levelowanie mecha, oprawa audio
Minusy: krótkie poziomy, spowolnienia akcji, tylko 1 tryb gry

Aby gra w ogóle miała szansę zaistnieć w gatunku strzelanin 2d, musi mieć w sobie jakiś oryginalny patent, coś, co będzie wyróżniało właśnie tę pozycję od setek innych w tejże kategoni. Takim novum bez wątpienia jest tutaj system "Buzz", o którym azerzej nieco później. Po odpaleniu gry czeka małe rozczarowanie - gra oferuje zaledwie 1 tryb zabawy. Można też wskoczyć w Config i namieszać trochę w opcjach, m.in. liczba żyć/super bomb, poziom trudności i najbardziej istotny dla sposobu, w jaki będziemy obserwować rozgrywkę - rzut skranu (podobnie jak w IKARUDZE, full screen dostępny jest tylko po obróceniu obrazu w poprzek, dla odmiany mamy wybór - lewą lub prawą stronę), gdzie najbardziej optymalnym wydaje się być HORIZONTAL 3. Po wybraniu GAME START przystępujemy do wyboru jednego z dwóch dostępnych pilotów naszego Mech a, którym przyjdzie nam szerzyć eksterminację w obozach wroga. Wybór pilota (czamowłosa - Kei oraz blondyn - Yuhei) ma zasadniczy wpływ na rozgrywkę. W praktyce "laska" dysponuje potężniejszym superatakiem, natomiast Yuhei lepiej radzi sobie z systemem Buzz. No właśnie, czas w końcu wyjaśnić, na czym ów system polega. Otóż wystrzelone przez wrogie jednostki pociski nie są dla nas tak do końca szkodliwe, ponieważ możemy (a właściwie to musimy) się o nie ocierać, tym samym nabijając łańcuch combo nazwany tutaj BUZZ. Oczywiście im większa jest to seria, tym bardziej okazale jesteśmy premiowani za to punktami (w czasie pojedynków z Boss em łańcuchy sięgają nawet 300-400 uderzeń). Oczywiście nie samym "ocieraniem" przyjdzie nam walczyć. Nasz mech jako jednostka specjalna do walki z najeźdźcami z kosmosu dysponuje dwoma rodzajami strzału + atak specjalny. Pierwszy z nich to zwyczajny strzał na wprost, rozsiewający kilka pocisków na akcay. Atak raczej mało skuteczny, a to za sprawą dość niskiej liczby pocisków i do tego wystrzeliwanych w powolnym tempie, jednakże jeśli nasz robot nabierze odpowiednich rotacji (można tego dokonać kręcąc "kolka" na padzie lub używając kombinacji lewo-prawo/prawo-lewo), zwykły atak zmienia całkowicie swoje oblicze i staje się dużo bardziej intensywny w nacieraniu na wrogie pojazdy. Oprócz tego eliminacja kolejnych przeciwników nabija nam specjalny pasek - symbolizujący nasze "doświadczenie". Sukcesywne nabijanie owego paska zwiększa poziom "wtajemniczenia" mecha - co za tym idzie - pociski zyskują coraz większą moc i naparzają coraz bardziej intensywnie. Każdy level-up wytwarza również chwilowo małe pole siłowe, dzięki któremu swobodniej możemy lawirować pomiędzy pociskami.



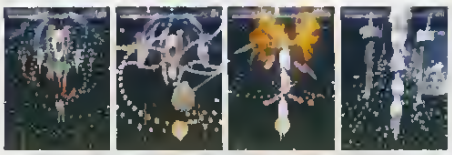
Cała gra składa się z krótkich 5 etapów (uwieńczonych pojedynkiem z Boss em) + "zerowy" jako trening przed grą właściwą. Poziomy, na których przyjdzie Ci toczyć batalie, są bliżej nie sprecyzowane, toczą się wokół planet, przestrzeni kosmicznych czy podziemnych baz. Wrogowie to z kolei różniste odmiany latających robotów, cyborgów i innych maszyn w założeniu przypominających mechy. Uwagę przykuwa znakomicie dobrana muzyka utrzymana w klimacie drumm n`bass, po dłuższym wsłuchaniu się naprawdę zachęca nawet do nabycia OST.
Jeśli chodzi o oprawę wizualną, to mamy prawie identyczną "kalkę" z IKARUGI (prawdopodobnie gra "hula" na tym samym sprzęcie), z tym, że tutaj nieco gorzej dopracowano jakość animacji.
Niekiedy przy większych wybuchach liczba klatek na sekundę spada "na łeb, na szyję", co może nie jest denerwujące (bo nawet łatwiej się wówczas pociski omija), ale jednak należy to odnotować (inna sprawa, że prawdopodobnie autorzy gry chyba celowo chcieli zamieścić w grze efektowne spowolnienia, ale nie o takie chyba im chodziło).





Czas na podsumowanie. Gra oferuje naprawdę wyśmienitą zabawę (zwłaszcza dla fanów tegoż gatunku), powiew świeżości wnosi również system BUZZ oraz zwiększanie się poziomu mecha wraz z nabytym doświadczeniem. Niestety etapy są zdecydowanie zbyt krótkie i całą grę można "łyknąć" dosłownie w kilkanaście minut - na szczęście są wyższe poziomy trudności, na których panuje elegancka burza tysięcy kolorowych pocisków - można się sprawdzić, lawirując pomiędzy nimi i ocierając się dalikatnie naszym polem siłowym. Cieszy również fakt wydania nowej gry na DC, a że zbyt krótkiej? Hmmm. . .ja osobiście z przyjemnością kończyłem ją wiele razy ne coraz to wyższych poziomach trudności, motywując się pobiciem kolejnego rekordu punktowego. To jest właśnie ARCADE! [m@jk]

Ocena: 7+



Czyżby kolejny shooter zmierzał no DC?!



Japoński zespół developerów "ABLE AND MILESTONE" zaprezentował nową grę z gatunku 2d shooter "CHAOS FIELD" podczas AOU w Tokio. Gra w całości oparta jest na płycie NAOMI (której architektura jest identyczna z dreamcastową!), tak więc można wywnioskować, iż gra wkrótce może trafić również ne "makarona"! (Mozs jakaś petycje? - Chętnie podpiszemy). Gra zewita w japońskich salonach Arcade nie wcześniej jak wiosną 2004. [m@jk]

'AtomisWave' przyszłością Dreamcast'a?

Podczas tegorocznego AOU w TOKYO dwie uznane japońskie marki: SAMMY oraz SNK PLAYMORE zapowiedziały wspólną pracę nad nowym projektem Arcade-Boardu, kryjącego się pod nazwą AtomisWave. Jak się okazuje, owa "salonowa płyta" jest niczym innym, jak specjalnie zmodyfikowanym Dreamcastem! (podobna architektura, podzespoły). Pierwszymi grami jakie mają ukazać się na nowym automacie napędzanym "AW" są: SAMURAI SPIRITS AW, KING OF FIGHTERS 2004 oraz METAL SLUG 6. Teoretycznie osobne wersje tych gier mogą trafić również na DC, wszystko jednak w rękach obu producentów. Bądźmy dobrej myśli! [m@jk]

Klony BOR`a

Scrollowana bijatyka BEATS OF RAGE (o której wspomniałem w poprzednim wydaniu DCL4) doczekała się edytora do stworzenia własnych modyfikacji bijatyki. I tak wielu znanych przedstawicieli sceny rozpoczęło prace nad swoimi mod`emi. Oto przykłady najbardziej zaawansowanych produkcji:
CASTLEVANIA:SYMPHONY OF DESTRUCTION (kolejne starcie z wampirami)
MEGAMAN: WARS FROM THE PAST (na podstawie gry z niebieskim kcamitą)
TMNT: RAPHAEL IS MISSING (projekt Reapera, traktujący o kultowych żółwiach ninje)
NINTENDO vs SEGA (pojedynek maskotek z obu konkurencyjnych firm)
SAMURAI PIZZA CATS (bijatyka z trzema zwariowanymi kociakami na czele)
Wszystkie projekty to oczywiście w dalszym ciągu "chodzone bijatyki". Dostępne są na razie w wersjach demonstracyjnych, zewierają kilka grywalnych poziomów i postaci (najbardziej rozwinięty jest MEGAMAN), posiadają również charakterystyczne dla danej pozycji dźwięki oraz muzykę (największą uwagę skupia oprawa Audio w CASTLEVANII, bowiem zawiera ona OST z nigdy nie wydanej CV: RESSURECTION!). [m@jk]

on-line

Testy sieciowe porady nowinki

Listy

"[...] Mam dwa pytania związane z on-line na PS2. Uno zarejestrowałem się na Central Station, ale żeby dostać PIN (potrzebny zapewne do grania w gry z CS, e na pewno będzie wymagać tego GT4), trzeba mieć adres znajomych, np. z Niemiec. A jak ktoś nie ma to jak dostać ten PIN? Due pisałeś o zaletach routera, a tu guzik, bez PC ani rusz, bo żeby grać w NFS U, trzeba na routerze otworzyć odresowi IP konsoli odpowiednie porty UDP (i TDP). Fajnie tyle ze router dynamicznie przydziela IP, a jak przyblokowałem IP do MAC NA (&porty otwarte), to od razu zaczęło rwać, mało tego, nawet kazdorazowe wchodzenie do routera i otwieranie portów nic nie daje - trzeba liczyć, że router sam wybierze odpowiednie IP. O co tu chodzi? [...]" Arek, e-mail

Hej, to jest właśnie cała specyfika zabawy sieciowej na PS2 - miało być łatwo, prosto i przyjemnie, a można czasem dostać białej gorączki. Z adresem będzie problem - dopóki w naszym kraju oficjalnie nie wprowadzą do sprzedaży NA, dopóty będą pojawiać się tego typu akcje. Zostają znajomi w krajach UE, postaram się sprawdzić, czy nie można tego jakoś obejść i za miesiąc dam znać na łamach kącika. Drugie pytanie zacytowałem w nadziei, że ktoś z naszych Czytelników miał podobny problem, więc być może zna rozwiązanie. Jest on o tyle dziwny, że sam szarpię w NFS U korzystając z routera i modemu w jednym (Neostrada 512 kbps) i wszystko śmiga jak należy. Daj jeszcze na maile znać, z usług jakiego providera korzystasz.

"[...] Witam, mam problemy. Naprawdę nie wiem, jak się podłącza PS2 do Internetu przez Network Adaptor. Mam Neostradę i modem Thomson ST330 USB (Speedtouch). Używam Windowsa XP. Trzeba, to kupię kartę sieciową (...) PS. Pragnę grać on-line! [...]" Marek, e-mail

Normalny facet powinien pragnąć kobiety, ale rozumiem, że te już Ci się znudziły;). Temat wałkowałem na łamach kącika przez dobrych kilka miesięcy, więc sięgnij po numery od #69 do #75. Tak, potrzebujesz kartę sieciową, musisz wiązyć ICS (udostępnianie połączenia internetowego) w Windowsie, a ponadto sprawnie wszystko skonfigurować.

Kilka słów na wstępie

Witam i od razu jadę z konkretami. Męczcie Ścierę, może da nam więcej miejsca na kącik i będziemy się pojawiać regularnie co miesiąc - to raz. Dwa, dzięki firmie Świat Nintendo miałem okazję przetestować kartę sieciową Broandband Adapter (BBA) do GC, a także wszystkie dostępne aktualnie gry na tę konsolę z opcją LAN. Wrażenia mieszane, nie wstrząśnięte, ale o tym w rubryce niżej. Na rynku pojawiła się droga, po FIFA 2004, konsolowe piłka nożna z możliwością gry przez Internet. Jest zatem recenzja THIS IS FOOTBALL 2004. Nadrobiłem jeszcze trochę zaległości listowych, uaktualniłem konsolową bazę danych Graczy on-line i zmykam, na sam koniec przekazując, że jeśli masz jakieś pytanie związane z graniem w Sieci na PS2, Xboxie czy GC - pisz na adres Redakcji z dopiskiem "on-line" na kopercie, ewentualnie skontaktuj się mailowo: shiva@psxextreme.pl - opinie na temat kącika bardzo mile widziane (...) PS. W Stanach Zjednoczonych już ponad 750 tys. osób wykupiło subskrypcję na serwery Xbox Live, podczas gdy SONY sprzedało 2,4 mln Network Adaptorów. Analitycy przewidują, że za cztery lata w USA grać będzie on-line na konsolach prawie 40 mln ludzi. [shivuś]

Warp Pipe, czyli GC w Internecie

NINTENDO w temacie on-line nie wykazuje żadnej inicjatywy - w planach firmy nie ma obecnie ani jednego stricte sieciowego projektu. Na szczęście ostatnio pojawiać zaczęły się gry z opcją LAN (Local Area Network, sieć lokalna). Na chwilę obecną dostępne są trzy takie tytuły: 1080 AVALANCHE, MARIO KART: DOUBLE DASH!! oraz KIRBY AIR RIDE. W założeniach tryb LAN służy do zabawy posiadaczom kilku konsol połączonych ze sobą za pomocą Broandband Adapterów (BBA), czyli po prostu kart sieciowych do GC, złączonych ze sobą zwykłym kablem z końcówkami RJ-45 (dokładnie to samo, co na PS2, Xboxie czy PC). Autorzy Warp Pipe postanowili rzecz wykorzystać, wypuszczając program "oszukujący" konsolę, która myśli, że jest w sieci lokalnej, tymczasem tak naprawdę... gramy przez Internet.

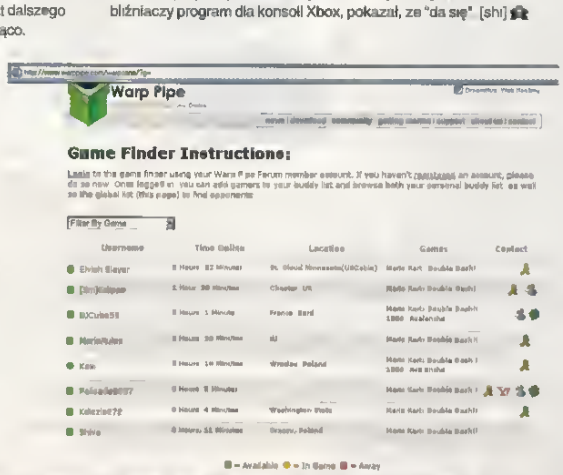
BBA wkłada się w pierwszy Senel Port konsoli. Kablem sieciowym łączysz GC z komputerem, routerem, switch, hub, sieciówką - do wyboru. Następnie należy ściągnąć ze strony www.warppipe.com i zainstalować program Warp Pipe, obecnie ciągle jeszcze w wersji beta (ostatnia wersja, na jakiej grałem, to 0.3.5). Obsługa jest banalna. Po uruchomieniu istotne są dwie opcje: Display My IP Address (wyświetli nr Twojego IP) oraz Find an Opponent (odpala się strona WWW pokazująca aktualnie zalogowanych Graczy, kolejno kawa, miasto, kraj, numery komunikatorów, a także tytuły gier, w jakie dana osoba szerpie - patrz screen). Żeby bowiem z kimś zagrać, trzeba najpierw się umówić. Po "zgadaniu" schemat dalszego postępowania wygląda następująco.

Jeśli to przeciwnik będzie "serwerem", wpisujesz jego IP w miejsce "Connect To" i dajesz "Connect". Jeśli odwrotnie, wciskasz tylko "Listen" i czekasz na nawiązanie połączenia. W ułamku sekundy Warp Pipe powinien połączyć się, co obrazuje zielona ikona w prawym, dolnym rogu ekranu. Pojawia się też napis, by włączyć teraz konsolę i wejść w tryb LAN. Po kilkunastu sekundach - zależne od szybkości połączenia - gra powinna łyknąć połączenie. Niestety, tyle dobrego.

Największy problem stanowi prędkość działania. Po połączeniu z oponentem, w lewym, dolnym rogu wyświetlany jest tzw. ping, czyli szybkość połączenia. By normalnie kbez problemów bawić się w granie on-line, musi on oscylować co najwyżej w granicach 40 - 60. Tymczasem przy próbach łączenia się z osobami z USA ping często jest na poziomie grubo przekraczającym liczbę 100. Inaczej teoretycznie, wg autorów, da się grać przy łączu 128 kbps, ale na łączu 512 kbps (Neostrada) miałem w 1080° AVALANCHE oraz MK DD!! prędkość animacji rzędu 5 - 10 klatek na sekundę. Jeden wielki slide-show. Problem oczywiście polega na tym, że mieszkamy w Polsce (jakość łącz, odległość). Wymieniane przez autorów programu 128 kbps może i wystarczy, ale jeśli tak, to na terenie USA, gdzie infrastruktura sieciowa jest niewyobrażalnie lepsza niż u nas.

Udało mi się jednak zagrać również z kimś z Polski. Razem z Kaxim z Neo+, który też testował BBA, odbyliśmy sesję w 1080° AVALANCHE i tu jeszcze większy zonk - ping w granicach 70 - 90, mimo że łączył się tym razem Kraków z Wrocławiem, a nie jak wcześniej Kraków z Minnesotą, Chicago, Londynem czy Mediolanem (przez Warp Pipe grają przede wszystkim Amerykanie, Francuzi, Brytyjczycy, Szwajcarzy i Włosi). W trakcie jazdy animacje wyświetlane były na poziomie kilku klatek na sekundę. Ponadto były czasem problemy z połączeniem. Wyrzucało np. błąd UDP (User Datagram Protocol), który to protokół przekazuje komunikat zawierający numer portu odbiorcy i numer portu nadawcy, dzięki czemu oprogramowanie UDP odbiorcy może dostarczyć komunikat do właściwego adresata. Mniej pecetowo znaczy to tyle, że... nie działało.)

Wnioski? Na razie widać jak na dłoni, że Warp Pipe jest w wersji beta. Błędy z nawiązaniem połączenia to w sumie rzadkość i nie mają dużego wpływu na ogólną funkcjonalność oraz pracę programu, ale prędkość przesyłu danych, rzecz najważniejsza, jest daleka od doskonałości. Ciężko znaleźć Graczy chętnych do zabawy, a jak już znajdziesz, to często są wspomniane kłopoty z lagami ("klatkowanie" animacji i częste "waiting for player" podczas zabawy). Szanse na popularyzację są minimalne - po pierwsze nikła dostępność BBA, po drugie mała liczba tytułów z opcją LAN. Pozostaje mieć nadzieję, że BBA znajdzie w Polsce więcej nabywców i to się choć trochę rozkręci. XBConnect, bliźniaczy program dla konsoli Xbox, pokazał, że "da się". [shi]



BAZA DANYCH KONSOLOWYCH GRACZY ON-LINE

Uzupełniam naszą bazę, wrzucając dwóch kolejnych Graczy. Zgłoszenia proszę nadsyłać na adres shiva@psxextreme.pl według wzoru zamieszczonego poniżej - po zweryfikowaniu zamieszczę taki unoms na łamach kącika.

Kaywu on-line: [-B(G)F-]Mr.MARIO
Adres e-mail: mr.mario@poczta.neostrada.pl
Nr Gadu-Gadu: 4432245
Klan: Battle-Ground-Force [-B(G)F-]
W co gramy: RAINBOW SIX 3, GHOST RECON, CRIMSON SKIES, COUNTER STRIKE, SPLINTER CELL i wszystko inne z możliwością gry w Internecie (XBC). Posiadam łącze Neostrada 512 kbps).

Kaywu on-line: [-B(G)F-]Mr.NINJA
Adres e-mail: mr.ninja@poczta.neostrada.pl
Numer Gadu-Gadu: 5114115
Klan Battle-Ground-Force [-B(G)F-]
W co gramy: RAINBOW SIX 3, GHOST RECON, COUNTER STRIKE i cała reszta z opcją on-line (XBC). Łącze Neostrada 512 kbps.

This is Football 2004

Europejski oddział SONY reklamuje swoją najnowszą piłkę nożną jako "rewolucyjną". Szkoda tylko, że cała ta "rewolucja" polega na zaimplementowaniu trybu on-line, bo cała reszta nie zmieniła się specjalnie od czasu ostatniej wersji. Silnik gry uległ kosmetycznym poprawkom, w dalszym ciągu toporne sterowanie, kiepski wygląd piłkarzy, nikła, szarpana dynamika rozgrywana akcji. Całkowicie nowe zdaje się natomiast być animacja - fajnie wyglądają wyskoki do główek, jak również przyjęcie piłki na klatę i nic poza tym. Tradycyjnie do wyboru oddano setki drużyn, zarówno klubowych (kilkanaście lig), jak i reprezentacji narodowych (licencja FIFPro, czyli dokładnie to samo, co w PES3 - część na licencji, część nie). Jest "Kracow", w składzie którego grają Kuzera oraz Samat (obaj wyglądają tak samo, podobnie jak reszta kolegów z drużyny). Raz jeszcze w sen TIF uwidocznia się klasyczny przerost formy nad treścią, bo czy komuś do szczęścia potrzebna będzie liga australijska? Z plusów w czasie



zabawy "R2" do symulowania fauli. Z minusów wszystko inne. Przyjrzyjmy się trybowi on-line. Szarpać można maksymalnie w ośmiu, w różnych kombinacjach, np. "4 na 4", "5 na 3", "6 na 2" itd. Problem w tym, że ciężko znaleźć tylu chętnych do zabawy, a jeśli już, to zapomnij o płynnej rozgrywce. Piłka znika, by po dwóch - trzech sekundach pojawić się w zupełnie innej części boiska. Często wyrzuca też z gry (na łączu 512 kbps). I jeszcze jedno - TIF2004, jak każda nowa gra z opcją on-line na PS2, sprawdza tzw. DNAS (Dynamic Network Authentication System) stworzony przez SONY. Jeśli wykryje nielegalną kopię - nie zalogujesz się na serwer. [shi]

i-ERDYKT liczba graczy: 8

▲ tryb Challenge (najlepsze wyniki minimum wrzucisz na Net)	▼ po prostu słaba ▼ spore lagi

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

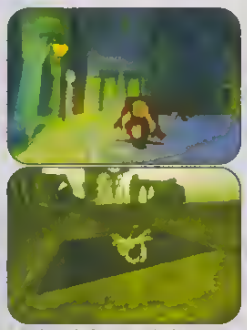
granie na małym ekranie!

PIGUŁA

W pierwszej połowie marca na światło dzienne wydostał się skan z fragmentem dokumentacji najnowszego handhelda NINTENDO. Zawiera on pełną specyfikację urządzenia oraz kodową nazwę projektu - Kitro (analogicznie funkcjonującą wśród developerow nazwą GC był Project Dolphin, a Dreamcasta - Katana). Z dokumentu wynika, iż OS wyposażony będzie w dwa procesory - 32-bitowy ARM 7 z zegarem 16,8 MHz (2x więcej niż w GBA) i znacznie silniejszy ARM 9 66,6 MHz, pamięć 4 MB, 32 kB cache i 656 kB pamięci graficznej. ARM 7 wykorzystywany będzie m.in. do sprzętowej emulacji GBA. Konsolka posiadać będzie dwa nieco większe niż w GBA ekraniki o rozdzielczości 256x192, przynajmniej jeden z nich będzie czuły na dotyk. Możliwości 2D DS porównywalne będą z Advance'em, handheld będzie też w stanie "ruszyć" 120,000 wielokątów/s (nieco mniej niż N64). Urządzenie pozwoli na bezprzewodową grę maksymalnie 16 osobom jednocześnie (!), rozważana jest też możliwość wyposażenia OS w dwa dodatkowe przyciski. Zdaniem analityków prawdopodobne jest, że konsolka posiadać będzie komunikator, pozwalający na porozumiewanie się z innymi posiadaczami OS dzięki kamerdam wpisywanym przy pomocy stylusa. Ile w tym prawdy - dowiemy się już w maju. Na dzień dzisiejszy wiadoma jedynie, że cena samej konsoli nie przekroczy 200 USD, ceny gier natomiast oscylować będą pomiędzy 20 - 30 $ (mniej niż gra na GBA!). [kilu]



Choć PlayStation Portable oficjalnie zadomonstrowany zostanie dopiero na E3, uczestnicy Game Developers Conference już pod koniec marca zobaczyć mogli jeden z pierwszych tytułów przygotowywanych z myślą o PSP. OEATN JR to trajwymiarowy platformer przygotowywany przez DIGITAL ECLIPSE. Choć gra jest we wczesnym stadium developingu już teraz wyraźnie widać, iż przenośna konsolka SONY dysponować będzie znacznie większą mocą, niż jakikolwiek inny handheld - grafika w grze prezentuje bowiem poziom stawiający PSP pomiędzy N64 a DC. Potwierdziła się też, iż konsola korzystać będzie z coraz popularniejszej technologii Wireless Lan, pozwalającej na bezprzewodową grę Multiplayer, przesyłanie danych czy dostęp do Internetu. Na prezentacji wyjaśniono, że system będzie prostszy w programowaniu, ale też nakładający na developerow większe ograniczenia niż PS2. Konsolka pozwoli na odtwarzanie muzyki i filmów zarówno z dysków UMD (które tłoczone będą wyłącznie przez SONY), jak i kart Memory Stick, przy czym dźwięk generowany będzie w stereo (2 kanały). Podobnie jak w przypadku GBA, gry na PSP (w odróżnieniu od filmów) pozbawione będą blokady regionalnej. Konsolka współpracować też będzie z PS2 w sposób podobny, jak GBA z GC. W chwili obecnej pisaniem gier na PSP zainteresowanych jest ponad 80 znanych developerow. [kilu]



NINTENDO ogłosiło, że Wireless Adapter, którym od jakiegoś czasu cieszą się Japończycy, dostępny będzie także w USA. Gadżet sprzedawany będzie w zestawie z amerykańskimi wersjami POKEMON FIRE RED i LEAF GREEN (ponad 2 miliony sprzedanych egzemplarzy od momentu japońskiej premiery w styczniu), które trafią do sklepów we wrześniu. Przypomnijmy, że Wireless Adapter to przystawka pozwalająca na LINKowanie GBA w sposób bezprzewodowy, za pomocą fal radiowych. Urządzenie ma zasięg ok. 30 metrów i oprócz nowych Pokemonow współpracuje także z zapowiedzianym na 28 czerwca (USA) MARIO GOLF ADVANCE TOUR. Możliwości gadżetu zademonstrowane zostaną na E3. [kilu]

ACTIVISION podała europejskie daty wydania swoich trzech najnowszych gier, bazujących na nadchodzących kinowych przebojach. Na 25 kwietnia planowana jest premiera SHREKa 2, dwa tygodnie później, 9 lipca do sklepów trafi kontynuacja niezłego SPIDER-MAN: THE MOVIE, w trzecim kwartale 2004 ukaże się natomiast oparty na filmie animowanym SNARK TALE. [kilu]

W świetku kieszonsolek znów coś się dzieje. Po kilku miesiącach spokoju newsy znów zajmują więcej miejsca niż recenzje, a to dopiero początek, bo prawdziwy ich wysyp nastąpi po E3. NINTENDO, które w pocie czoła pracuje nad DS, nie chce porzucać GBA, choć nowa konsola koncernu będzie z nim kompatybilne. Przedstawiciele firmy wciąż powtarzają, że DS stanowić będzie nową, odrębną linię produktów. Czyżby próba odwrócenie uwagi od konkurencji? Ta nie zasypia gruszek w popiele, co więcej, ujawnia kolejne informacje na temat swojego dziecka. Jedna z nich nie napawa optymizmem - premiera PSP poza Japonią została przesunięta na rok 2005. Tymczasem na zakończonych niedawno targach CeBIT furorę zrobił inny handheld. Gametrec, bo o nim mowa (patrz. PE#77) to hybryda palmtopa z konsolą, wyposażona m.in. w slot na karty flash, kamerę, moduł bluetooth, odbiornik GPS i moduł GSM, napędzana procesorem 400 MHz. Przy zapowiadanej cenie i niewielkiej ilości gier nie ma jednak mowy, by urządzenie stanowiło konkurencję dla PSP czy GBA. Ot, ciekawostka. W tym momencie cieszę się, że swojej kieszonsolki nie zamierze wprowadzać MICROSOFT.. □ [kilu]

GBA tuning czyli przegląd gadżetów do GBA

Rynek akcesoriów konsolowych w ostatnich latach rozrósł się do ogromnych rozmiarow. Projektanci (głównie ze wschodu) prześcigają się w wymyślaniu, a łabcyki w produkcji jak najwymyślniejszych gadżetow, często poszerzających możliwości konsol w sposób, o jakim nie śniła się jej twórcom. Estetyka wykonania zazwyczaj ma tu drugorzędne znaczenie, liczy się przede wszystkim pomysł i (nie zawsze) niska cena, z reguły idąca w parze z jakością (nie oszukujmy się, Dual Shock da PSX za 25 zł nie może być dobrze wykonany, ani tym bardziej trwały). Rynek gadżetow szczególnie dobrze ma się w przypadku GBA. Częściowo wpływ na to ma ogromna popularność konsolki. Jej użytkownicy z założenia lubią gadżety, więc nietrudno wmówić im, że dana przystawka, lupa czy nakładka na przyciski jest im absolutnie niezbędna. Które z popularnych gadżetow są naprawdę przydatne i warte swojej ceny, a bez których da się żyć? Postanowiłem przyjrzeć się ofercie producenta wysokiej jakości akcesoriow sprzedawanych pod znaną w europie marką BigBen Interactive/4Gamers.

GBA SP, w odróżnieniu od swojego poprzednika, w którym w dowolnej chwili zmienić można było bateryjki, wyposażony jest w niewymienny (przynajmniej oficjalnie) akumulator li-ion o pojemności 600 mAh. Choć pojemność standardowych ogniw AA jest ponad dwukrotnie większa, dzięki nowocześniejszej konstrukcji konsolki akumulatorek taki wystarcza na 6 - 12 godzin grania, w zależności od rodzaju gry, temperatury otoczenia i tego, czy korzystamy z podświetlenia. Co jednak zrobić, gdy GBA odmówi współpracy w momencie, gdy nie mamy "pod ręką" gniazdka?



Z myślą o takich sytuacjach BigBen przygotował zestaw składający się z akumulatorka, wkrętaka i zapasowej klapki, którą można demontować bez potrzeby korzystania ze śrubokręta. Pomysł jest genialny w swej prostocie, a wymiana akumulatora trwa równie krótko, co baterii w przypadku zwykłego GBA. Dołączana klapka wykonana jest bardzo estetycznie, nie przeszkadza też wystająca śrubka, uniemożliwiająca stabilnie położenie GBA SP (zawsze można użyć oryginalnej klapki i dołączonego wkrętaka). Sam akumulator jest masywniejszy niż oryginalny, ma też większą o 100 mAh pojemność, przez co ładuje się minimalnie dłużej (ok. 3 godz.), ale też nieco dłużej rozładowuje (10 godz. zabawy z włączonym, 18 godz. z wyłączonym podświetleniem). Podobnie jak produkt NINTENDO nie posiada efektu pamięciowego, dzięki czemu można go doładowac w dowolnej chwili. Ten kosztujący niespełna 40 zł zestaw (dostępny z klapką w trzech różnych kolorach, odpowiadających kolorom GBA SP) jest też zbawieniem dla wszystkich, u których oryginalny akumulator uległ zużyciu.



Dużo podróżującym przyda się natomiast Cigar Lighter Adaptor. Zasilacz ten pozwala na podłączenie konsolki do samochodowego gniazdka zapalniczki. Jego parametry są takie same, jak "zwykłych" ładowarek, dodatkowa posiada on czerwoną diodę LED i bezpiecznik topikowy, chroniący konsolę (i sam zasilacz) przed uszkodzeniem w razie jakiejkolwiek awarii. Urządzenie jest małe, lekkie i wyposażono je w kabel o długości 1,8 m.



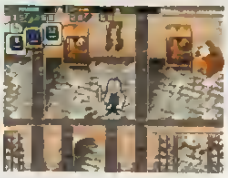
Głównie dla posiadaczy amerykańskiej, nieprzystosowanej do ładowania napięciem 230V wersji GBA SP przeznaczany jest "bigbenowski" zasilacz sieciowy/ładowarka. Urządzenie ze względu na swoją konstrukcję (ciężki transformator zamiast znacznie mniejszego, ale też draższego w produkcji zasilacza impulsowego) jest znacznie bardziej masywne niż produkt NINTENDO, charakteryzuje się jednak identycznymi parametrami, w tym długością kabla, wyposażone jest dodatkowo w czerwoną (świecącą non stop) diodę. Zasilacz Big Beno, choć duży, zajmuje mniej miejsca niż produkt oryginalny w połączeniu z odpowiednim transformatorem, obniżającym napięcie do 110 V, dlatego zainteresować się nim powinni wszyscy posiadacze SP z Japonii i USA. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by używać go jako zamiennika oryginalnej ładowarki, dołączanej do konsol sprzedawanych w Europie.



Wszystkich mających problemy ze znalezieniem "wolnego" gniazdka i jednocześnie posiadających PC zainteresować powinno urządzenie o wszystko mówiącej nazwie USB Charging Cable. Kabel ten pozwala na ładowanie konsolki za pośrednictwem portu USB, znajdującego się w każdym współczesnym komputerze stacjonarnym czy laptopie. Każdym, z małym zastrzeżeniem - tylko markowe płyty główne dostarczają do portu USB prąd o odpowiednich parametrach. W tanszych, nie firmowych płytach i niektórych notebookach napięcie bywa niższe od deklarowanego, przez co akumulator w konsoli ładować się będzie dłużej lub (w ekstremalnych przypadkach) nie naładuje się w wystarczającym stopniu. Nie zmienia to faktu, że przy takiej cenie kabel ten jest

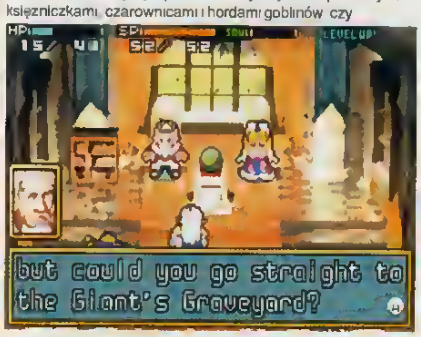
Piła

Shining Soul 2



Był raz sobie Czarny Smok, ale czterech herosów sprało mu du**ko i przestał być. SEGA stwierdziła jednak, że to nie wystarczy i stworzyła drugą część zręcznościowego eRPeGa pt. SHINING SOUL. Zgodnie z zasadą "co za duzo, to niezdrowo", dobrobyt zaczął wychodzić mieszkańcom krainy bokiem i Ciemność znów zaczęła wyciągać swe macki. Tym razem jej głównym popleczn ikiem został jakiś podejrzany alchemik, rozdający na prawo i lewo zakazane jabłka, chociaz herosi i tak muszą się wpierw zmierzyć z jakimiś porwanymi księżniczkami, czarownicami i hordami goblinów, czy szkieletów. Fabuła powoli się rozwija.

Jednak nia ma się czym zachwycać, co zresztą dotyczy również samej rozgrywki. Co prawda dostajemy aż osiem postaci do wyboru, każdą z unikalnymi zdolnościami, zaś eksploracja labiryntów owocuje znajdywaniem różnych magicznych przedmiotów, do czego dochodzi również tworzenie własnego ekwipunku oraz super ataki odpalane dzięki znalezionym duszom potworów, jednak wygoda grania pozostawia wiele do życzenia. Możliwość gry wieloosobowej to niewątpliwy plus. Jednak dla pojedynczego Gracza zabawa dość szybko się nudzi. Przeciętny poziom prezentują również grafika i dźwięk. [star]



GAME BOY ADVANCE | **WERDYKT** SEGA | ACTION RPG | **5+**

5 5 5

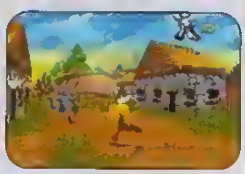
rozwój postaci | nuda i schematyczność | 1-4 GRACZY (1 GRACZ 1 GBA)

PIGUŁA

Wydawać by się mogła, że tylko Japończycy są w stanie wydac 80 zł na blisko 20-letnią grę, zapakowaną w ładne pudełko. Tymczasem już od 7 czerwca gry z serii Famicom MINI dostępne będą także w USA. NINTENDO of America postanowiło wprowadzic do sprzedaży konwersje 8 najpopularniejszych gier z 8-bitowej konsoli pod wspólną nazwą Classic NES Series. W jej skład wejdą "Mario Bros.", "Donkey Kong", "Legend of Zelda", "Excitebike", "Ice Climber", "Bomberman", "Pac-Man" i "Xevious", dostępne w cenie niespełna 20 $/szt. Do sklepów trafi też przygotowana specjalnie na tę okazję, limitowana wersja GBA SP. Mało prawdopodobne jest, by seria dotarła do Europy. [kilu]



Posiadające prawa do produkcji gier na podstawie komiksów Gościnnego i Uderza firma ATARI (INFOGRAMES) przygotowuje kolejny tytuł z wolelicznymi Galami w roli głównej. Co ciekawe tym razem gra nie będzie chadzaną bijatyką, lecz platformówką 3D, co warte podkreślenia pierwszą na GBA. ASTERIX & OBELIX XXL pozwoli nam wcielic się w obu tytułowych bohaterów, którzy podczas wędrówki przemierzą 6 znanych z komiksu krain, w tym galijską osadę i obóz Rzymian. Gra korzystac będzie z silnika 3D teamu VELEZ & DUBAIL (V-RALLY 3, STUNTMAN), dzięki czemu grafika stać będzie na poziomie zbliżonym do niektórych gier z PSone - patrząc na screeny trudno z tym polemizowac. O tym, czy oprawie dorówna grywalnosc, dowiemy się już latem. Gra ukaze się również na Next-Geny. [kilu]



Dobra informacja dla fanów platformówek RARE - już 25 czerwca ukaze się na europejskim rynku druga część przeboju ze SNES-a, DONKEY KONG COUNTRY. Nad konwersją pracuje THQ, wydawca pozostałych gier RARE na GBA. NINTENDO nie ujawniła żadnych szczegółów, nie wiadoma też, czy gra ukaze się w USA. DKC2 zaprezentowany zostanie na E3. [kilu]

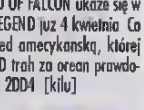
Val Helsing, postać do tej pory znana jedynie w kręgach fanów harraraw, już niedługa będzie na ustach wszystkich. Stanie się to za sprawą najnowszego filmu Universal Pictures, nad którego powstawaniem czuwa rzławiek odpowiedzialny za takie przeboje, jak "Król Skarpion" i "Mumia". Van Helsing jest łowcą wampiraw i innych potworaw zamieszkujących Transylwanię, którą nasz bahater zwiedzac będzie w grze przygotowywanej przez SAFFIRE (HOT WHEELS, JUSTICE LEAGUE, THE HOBBIT). W czasie swojej wędrawki tytułowa, uzbrajana w wymyślny arsenał (łuk, kusza, elektryczne działa, noże, toja, bron palna...) postac zmierzy się z tak znanymi "szwarc-charakterami", jak potwor Frankensteina, Mr Hyde czy hrabia Drakula. Gra przesiąknięta ma byc przemocą, w tym noturalnymi scenami "zejscia" potworaw. Wartka akcja, wyjęta z filmu fabuła, doskonała, pełna detali grafika i masa sekretów - tak VAN HELSING apisują sami autarzy. Premiera już 7 moja. [kilu]



Na liście wydowniczej NINTENDO pojawiły się dwa nowe tytuły. Fanow właskiega hydraulika ucieszy z pewnascią szczególnie pierwszy z nich - MARIO PARTY, czyli kieszonkowa wersja jednej z najlepszych multiplayerawek ze stacjanarnych konsol NINTENDO. Drugą z gier ma być MARIO PINBALL. Szczegoły na temat abu tytuław poznamy prawdopodobnie na E3. [kilu]

Dparta ne popularnym w Japonii anime kantynuacja świetnych, futurystycznych wyscigow, znana dotychczas pod nazwą F-ZERO. LEGEND OF FALCON ukaze się w Europie. Gra wydana zostanie pod nazwą F-ZERO. GP LEGEND już 4 kwietnia. Co ciekawe europejska premiera będzie miec miejsce na długo przed amerycańską, której choćby przybliżony termin nie został jeszcze ustalony. Nowy F-ZERO trafi za ocean prawdopodobnie równolegle z serialem animowanym w drugiej połowie 2004. [kilu]

Chac N Gage nie sprzedaje się tak dabrze jak zakładano, na łscie wydawniczej Nakii pojawiają się kolejne tytuły. Jednym z zapowiadających się najlepiej jest VIRTUA COP - wierna konwersja słynnego "celowniczka", automatowego przeboju SEGI z pierwszej połowy lat 90. SEGA przygotowuje też ciekawie zapowiadającą się strzelaninę ALIEN FRONT, w której zasiadający za sterami nowoczesnego czołgu Grorz bronić będzie Ziemi przed inwazją abcych. Dbie gry aferawac będą możliwość gcy Multiplayer (Bluetooth). [kilu]



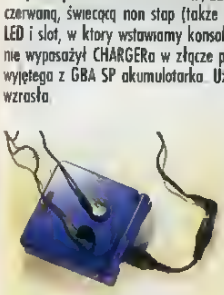
Na pewnym farum, dnia któregas rozpoczęto dyskusję na temat: "Jaką konsolę wzięlibysmy ze sobą na bezludną wyspę?". Po burzliwej wymianie argumentow orzeczano, iż konsalą tą byłby GameBay Advance SP. Wszyscy byli zadawoleni z wyniku dyskusji, ponieważ GBA SP nie dosc, że mały, to posiada imponującą bibliotekę tytuław oraz wygodne podswietlanie ekranu. I w tym momencie na forum wkroczyła niewiasta, która rzuciła pytanie: "Jak mazna grac w cakolwiek na wyspie bez prądu?". Temat dyskusji szybko zmienił się w burzę pomysłów rozwiązujących ten problem, sposrod których jeden wybrała firma GameTech, twarzące urządzenie pozwalające na ładowanie baterii GBA SP za pomocą "dynama". Urządzenie (które jest nieco mniejsze od samego GBA SP) podłączamy pod port zasilania/słuchawek, po czym kręcimy karbka, ładując tym samym baterie konsoli. Dziesięc minut miarowega kręcenia starcza na średnia godzinę grania (lub 3D da 40 minut jeśli używamy podswietlania). Koszt dynama to ak. 65 zł. [morden]



abowiązkowym zakupem dla wszystkich posiadaczy GBA SP i PC z wolnym złączem USB.

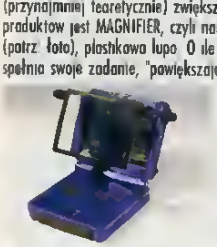


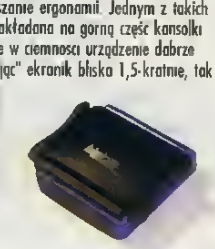
Wyłącznie względy estetyczne przyświecac będą każdemu, kto zdecyduje się na zakup CHARGERa. Jest to estetycznie wykonana ładowarka biurkowa o ciekawym designie, której jedynym przeznaczeniem jest... ładnie wyglądac. Urządzenie posiada gniazda do podłączenia standardowej, dołączonej do GBA SP ładowarki/zasilacza, przełącznik POWER, czerwoną, świecącą non stop (także po naładowaniu handhelda) diodę LED i slot, w który wstawiamy konsolkę. Wielka szkoda, że producent nie wyposażył CHARGERa w złącze pozwalające na ładowanie wyjętego z GBA SP akumulatorka. Użytecznosc urządzenia znacznie by wzrosła.



Nie podlega dyskusji, że decydując się na wyposażenie GBA SP w gniazda nie pozwalające na podłączenie standardowych słuchawek NINTENDO zniechęciła znaczną częsc Graczy. I chac cena oficjalnych przejściowek w porównaniu do wartości konsolki nie jest zbyt wysoka (pamiam tu niski koszt jej produkcji), chyba każdy wolałby mieć mazliwosc podłączenia słuchawek bez koniecznosci kupowania przelotek, mało poręcznych i podatnych na zgubienie. NINTENDO nie pozostawiło nam jednak wyboru - daje ga natomiast BigBen, oferując własną przejściówkę w cenie porównywalnej z produktem wielkiego N, za to sprzedawaną w komplecie ze słuchawkami "pchełkami". Choć parametcy tych ostatnich nie oszałamiają (twarzywa, z którego je wykonano, generuje charakterystyczny pogłos), przy zastosowaniu ich zgadnie z przeznaczeniem (czyt. podłączanie do GBA) nie słychac kolosalnej różnicy między nimi a drogimi, markowymi słuchawkami. Dczywiscie przejściówka pozwala na dołączenie dowolnega urządzenia wyposażonega we wtyk 3,5 mm, nie tylka słuchawek z zestawu. Przyczepic mazna się jedynie do konstrukcji zastosowanego gniazda - chac jest trwałe i estetycznie wykonane (złacone styki), słuchawki "wchadzą" w nie ze sparym aporem, araz ceny, wynoszącej 35 zł.

Niecodzienne konstrukcja GBA SP skłania producentow gadżetow do wymyślania coraz ciekawszych nakładek, których zadaniem jest (przynajmniej tearetycznie) zwiększanie ergonamii. Jednym z takich praduktow jest MAGNIFIER, czyli nakładana na gorną część konsolki (patrz łoto), plastikowa lupa. O ile w ciemnosci urządzenie dabrze spełnia swoje zadanie, "powiększając" ekranik blisko 1,5-kratnie, tak w jasnym, nasłanecznianym miejscu gra przy jego pamacy jest praktycznie niemożliwa, gdyż plastikawe szkła powiększające zmniejsza czytelność wyświetlacza i jest zrodłem dodatkowych adbic i refleksaw. Konstrukcja gadżetu pazwala na karzystanie z GBA także w sytuacji, gdy nie chcemy używac szkła powiększającega - znajduje się ona na ruchamym ramieniu, dzięki któremu mazemy je "składać" (przed uszkodzeniami chroni wtedy lupę plastikowa nakładka, którą jednak dość łatwo zgubić). Przy dłuższej grze daje się niestety we znaki waga nakładki, nieodczuwalna gdy lupa jest rozłożona. Mozliwe jest aczyvisae zdemantowanie MAGNIFIERa w dowolnej chwili. Niestety kilkakrotny jego demontaż zostawia ślady, widoczne w tworzywie w miejscu, w którym znajdują się zaczepy. Jakość wykonania MAGNIFIERA, chor wyższa niż produktów konkurencji (np. MADCATZ), stoi na niższym poziomie niż innych gadżetow BIGBENa. Dostarczony egzemplarz dodatkowo posiadał kilka skaz, które jednak nie były widoczne podczas gry.







Z myślą o wszystkich, dla których GBA SP jest zbyt mały i "konciasty", BIGBEN przygotował nakładkę (lub raczej podkładkę, biorąc pod uwagę sposób jej montazu), której nazwa mówi wszystko o jej przeznaczeniu - ERGONOMIC HOLDER. Gadżet przypomina kształtem jaypad konsali stacjonarnej, podobna jest też jego ergonamia - wbrew moim wcześniejszym obawom granie na GBA SP "wstawianym" w bigbenowski "uchwyt" nie powoduje szybszego zmęczenia dłani, oni nie zmusza do nienaturalnega ich wygięcia. Przeciwnie, po jego zdemontowaniu (co jest bardzo proste, z baku HOLDERA znajduje się specjalny przycisk odblokowujący) konsolka sprawia wrażenie konstrukcji nieprzemyslanej, zbyt małej i zdecydowanie za płaskiej. Jedyną wadą "uchwytu" są wygląd ające na bardzo delikatne haczyki przytrzymujące konsolkę. Drobną niedogodnoscią (rekompensowaną przez cenę - 15 zł) jest też fakt, iz nakładka częściowo blokuje dostęp do przełącznika i suwaka, umieszczonych po bakach GBA.



Wszystkie akcesoria mazna zakupić w firmie Bigmark Multimedia (tel. 095-7583807). A za miesiąc zajmiemy się raźnega rodzaju tarbami i pokrawcami na kansalkę. [KILu]

Kącik SPORTOWY 50



Niestety nie udało się ustanowić nowego rekordu Pawłowi Janasowi - kadra przegrała, zupełnie bez walki, z USA. Mecz jak żywo przypominał dwa pierwsze z ostatniego Mundialu, czyli bezładna kopanina i bezsensowne wrzutki górą na "drewnianego" Rasiaka (po dwudziestu minutach wyglądał, jakby wyciął pół lasu) oraz fatalnie grającego Żurawskiego. Rozumiem, że w prawie 40-milionowym kraju trudno znaleźć jedenastu zawodników kopiących dobrze futbolówkę, natomiast pojąć nie mogę, słuchając komentatorów TVP, iż trudno jest wyszukać chociaż jednego gościa, który potrafi powiedzieć coś z sensem. (..) Mega konkurs PES3 wszedł w decydującą fazę. Z dniem 30 kwietnia ostatecznie upływa termin nadsyłania prac (decyduje data na stemplu pocztowym) - szczegóły są w odpowiedniej rubryce. Ponadto wrzucam w bieżącym "Kąciku..." pierwsze cztery drużyny Classic z prawidłowymi nazwiskami grających tam zawodników. Wiadomością miesiąca jest oficjalne oświadczenie KONAMI - będzie PES na Xboxa! Konkretnie czwarta część serii, która powinna pojawić się równolegle na konsole SONY oraz MICROSOFTu w okolicach października bieżącego roku. Już teraz zamieszczam nieoficjalne informacje dotyczące najnowszej odsłony naszej ukochanej serii (.) Tymczasem szykują się dwa turnieje w PES3. W chwili gdy to czytasz, jest już po pierwszym z nich (17 - 18 kwietnia w poznańskim M1 - relacja za miesiąc, będę na miejscu) i później nieco mniejszy w Katowicach. Szczegółów na razie nie mogę podać, bo ich nie ma, ale informacje na bieżąco pojawiają się na naszym forum pod internetowym adresem http://forum.psxextreme.pl - wszystko w dziale Sport. A ja chciałem Wam jeszcze gorąco podziękować. To już 50., jubileuszowe wydanie "Kącika..." - od ponad czterech lat jesteśmy razem! [shivucha]

Thanks to: Hubert Augustyniak, Adam Bzowski, Damian Halik (materiały wykorzystam za miesiąc, dzięki!), Mariusz Gowanek (kilepsze coś te powiedzonka..), Janco, Przemek Markowiak, Łamignat i Pele

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



PRO EVOLUTION SOCCER 4

To już pewne i oficjalne: czwarta część piłkarskiej serii KCET ukaże się (poza wersją PS2) na Xboxa. Tę - mimo wszystko dość niespodziewaną - wiadomość przyniosła jedna z konferencji prasowych KONAMI. Jednocześnie pojawiło się kilka spekulacji nt. kilku nowych rozwiązań, jakie być może (podkreślam: BYĆ MOŻE) znajdą się w PES4:

- możliwość wyboru ilości zawodników w murze przy rzucie wolnym
- możliwość kombinacyjnego rozegrania rzutu wolnego, np. jeden zawodnik krótko odgrywa piłkę a drugi, nadbiegający, strzela (przy rzucie wolnym pośrednim)
- większa liczba drużyn klubowych na licencji
- w trybie Edit opcja tworzenia napisów na podkoszulkach piłkarzy. Po zdobyciu gola w geście radości zawodnik może zdjąć koszulkę eksponując tym samym ten napis
- wskaźnik siły strzału przy rzutach karnych
- dłuższe powtórki, uruchamiane w dowolnym momencie meczu
- nowe animacje oraz kilka zagrań specjalnych, przypisanych tylko do danego piłkarza
- zakładanie tzw. "siatki", czyli zwód polegający na zagraniu piłki między nogami obrońcy i szybkie minięcie go
- tryb on-line z opcją przesyłania głosu (wymagany headset - słuchawki i mikrofon)

Krótko: OGIEŃ! Zwłaszcza tryb on-line, który WRESZCIE powinien być dostępny w grze. Niestety nie wiadomo, czy chodzi tu o wersję PS2, czy bardziej profesjonalne serwery Xbox Live, a może jedno i drugie. Jest też trzecie rozwiązanie, że tryb taki dostanie wyłącznie PC. Czwarte - nie będzie go w ogóle, bo z KCET bywa różnie :) Najbliższe dwa - trzy miesiące powinny przynieść konkretne informacje, z racji tego, że premiera planowana jest już na październik 2004 (i powinni spokojnie zdążyć - ten sam silnik graficzny, więc niewiele się zmieni). Huh!

SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 14)

(Paweł Wojdera)

ARSENAL LONDYN



Formacja: 4-4-2

Skład:	16 van Bronckhorst	10 Berkamp
1 Seaman	3 A Cole	8 Ljunberg
5 Keown	4 Vieira	14 Henry
23. Cambell	7 Pires	25 N Kanu

Garść informacji na temat samego klubu: Arsenal jest jedną z najlepszych jedenastek na świecie, co znalazło swoje odbicie również w PES3. Wszystko za sprawą znakomitej linii pomocy (należy pamiętać o odpowiednim ustawieniu pozycji w Select Positions) i wybornemu atakowi. Aby gra kleiła się poprawnie, należy często uruchamiać prawego pomocnika, którego działania pozwalają rozciągnąć obronę przeciwnika. W tym momencie trzeba zagrać piłkę na wolne pole - najlepiej do Henry ego, ewentualnie dośrodkować na głowę Kanu. Brzmi dość prosto i... takie jest w istocie. Drugą opcją są szybkie podania w środku pola, mające na celu wyciągnięcie obrońców. Później szybka prostopadła piłka do napastnika.

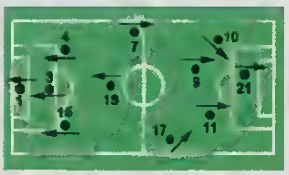
Stałe fragmenty:
Rzuty rożne oraz rzuty wolne radzę wykonywać Berkampem. Ewentualnie te drugie Henry. Rzuty karne również Henry.

Zalety:
Znakomita linia pomocy, która umożliwia atak na kilka sposobów. Poza szybkimi prostopadłymi podaniami dają radę również górne piłki, np. do Ljunberga, który zazwyczaj gubi obrońcę. Sprawdza się też defensywne ustawienie Cambpella w roli sweepera, który czyści całe przedpole, potrafi skutecznie przejąć piłkę i wyprowadzić szybką kontrę.

Wady:
W zasadzie trudno się ich doszukać. Czasem obrona popełnia błędy, ale czy jest taka, która potrafi się ich ustrzec? Na ławce rezerwowych mogłaby być nieco konkretniejsza.

(Sebastian Paprota)

SZWECJA



Formacja: 3-4-3 A

Skład:	15 Jakobsson	9 Ljungberg
1 Hedman	19 Lantz	21 Ibrahimovic
4 Mjallby	7 Kallstrom	10 Allback
3 M. Svensson	17 Jonsson	11. Larsson

Słowo na niedzielę: Szwedzi to dobra drużyna, która przy dobrym ustawieniu poszczególnych zawodników jest groźna niezależnie przeciwko komu się gra. Brak należy się tylko Larssona (choć jak naprawdę nie mogą już w reprezentacji i ponownie z KCET mogą go nie umieścić w następnej części gry).

Stałe fragmenty gry:
Tak jak w PES2, tak i teraz rzuty wolne z bliska i z daleka świetnie uderza Henka Larsson (może to nie Beckham, ale i tak potrafi huknąć). Rzuty rożne z lewej i prawej wykonuje Ljungberg. Do kornega podchodzi niezawodny Larsson.

Zalety:
Wreszcie przyzwoita skrzydłowa. Dobrze podający Kallstrom i Jonsson, który potrafi zamieszać na skrzydle i dobrze strzelić. Jak zwykle świetny i nieoceniony Ljungberg, potrafiący uderzyć futbolówkę praktycznie z każdej pozycji, dobrze grający w powietrzu Ibrahimovic i niezły Allback. Na koniec zostawiłem sobie Larssona, bezsprzecznie najlepszego gracza Szwecji, który potrafi w pojedynkę rozpykać każdą obronę i przesądzić o wyniku, i niech mu tu Koso nie wali smutów [ke pasa?) - Koso].

Wady:
Jak zwykle ławka rezerwowych nie istnieje, siedzą na niej same leszcze (może poza Mellbergiem, który się niekiedy przydaje). Więcej wad według mnie nie ma.

Pro Beach Soccer

- Wydawca: Wanadoo Edition
- Platforma: PS2, Xbox
- Ocena: 3



Niezłe intro, pokazujące, jak bardzo popularnym sportem jest piłka plażowa w Ameryce Płd. Do wyboru drużyny narodowe, podobnie jak w normalnych grach traktujących o futbolu, przy czym zredukowano liczbę piłkarzy do sześciu. Liga, puchary - tryby rozgrywki standardowe. Nawet niezła grafika i w miarę szybka akcja skutecznie zapchnięte zostały na drugi plan przez klepskie sterowanie. Zbyt prosty schemat zagrań, sprowadzający się w zasadzie do zwodu, podanie i strzału nie daje ani odrobiny przyjemności w konstruowaniu akcji. I te trzy laski, która "tańczą" w tym samym miejscu przed każdym meczem - litości! Dobre na kwadrans zabawy. [shiva]



PLEBISCYT!

Uwaga - za miesiąc zamykam plebiscyt, ogłaszając jednocześnie finałowe rozstrzygnięcia. Muszę więc ostatnią szansę na nadesłanie własnych typów i udział w losowaniu nagród. Głosy, jakie napłynęły na przestrzeni ostatniego miesiąca, nie przyniosły jakichś gruntownych zmian. Wykrystalizowała się za to czołówka w poszczególnych pozycjach i straty poszczególnych zawodników są już spore. Jeszcze raz przypominam zasady plebiscytu: głosujemy zgodnie ze schematem, który zamieszczamy poniżej. Oczywiście kolejność nazwisk, podkreślając głowy, na pierwsze wpisane nazwisko (w nawiasie napastników poniżej - Henry) przyznają trzy punkty, za drugie (Ronaldo) dwa punkty i za trzecie (Shevchenko) jeden punkt. Głosy można przesyłać na kartkach pocztowych, w listach (wszystko na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy") lub na mejle: shiva@psxextreme.pl. Wśród nadesłanych propozycji rozlosuję tradycyjnie kilka nagród. Dziś trafiają one do Michała Łatko z Sosnówki oraz do Damiana Halika z Torunia. Gratuluję!

Bramkarz: Kahn, Yelde, Buffon
Środkowy obrońca: Neste, Ferdinand, Stam
Boczny prawy obrońca: Zanetti, Thuram, Puyol
Boczny lewy obrońca: R. Carlos, A. Cole, Maldini
Defensywny pomocnik: Vieira, Seedorf, Makelele
Boczny prawy pomocnik: Figo, Beckham, Nedved
Boczny lewy pomocnik: Davids, Cocu, Giggs
Ofensywny pomocnik: . Ronaldinho, Zidane, Rivaldo
Napastnik: Henry, Ronaldo, Shevchenko

Za zmian warto odnotować pojawienie się na lewej pomocy - od razu na drugim miejscu - Cocu. Na pierwszą pozycję wśród krumkarzy powrócił Kahn. Najbardziej zacięta walka trwa na pozycji napastnika - powiem tylko, że różnica punktowa pomiędzy [illegible] a Ronaldo jest milimetrowa. Podobnie w przypadku ofensywnego pomocnika, gdzie Zidane depcze po piętach Ronaldinho. Innymi słowy - wszystko w Waszych rękach. Ostateczny termin nadsyłania zgłoszeń upływa z końcem kwietnia.



MEGA KONKURS PES3

Huh! Przyszła kilka kolejnych prac i przyznam szczerze, że niejedną w nocy rozlałem kawę, sprawdzając oraz porównując nadesłane ustawienia. Zgłoszenia głównie dotyczą Wisły Kraków, jednak są też dwie jednostki Legii Warszawa, poza tym jedna Grodzinu Grodzisk Wielkopolski. Przypominam tym, którzy nie wiedzą "o co chodzi jakby", że mowa o największym w dziejach "Kącika sportowego" konkursie, którego priorytetem jest stworzenie jak najbardziej wiernego "przepisu" na polskie drużyny klubowe w PRO EVOLUTION SOCCER 3. Nie ukrywam, że najwygodniej jest dla mnie otrzymać pracę w formie elektronicznej - czy to w mailu, czy też zapisaną na dowolnym nośniku (dyskietka, płyta CD) ułatwia to wprowadzanie danych. Honoruję oczywiście zgłoszenia listowne, tylko pamiętajcie, by były czytelnie opracowane (jedną pracę do dziś próbuję odszyfrować).

Co jest niezwykle istotne i będzie w dużej mierze brane pod uwagę, to prawidłowe odwzorowanie nie tylko wyglądu/sylwetek zawodników, ale również miarodajne przypisanie im posiadanych w rzeczywistości umiejętności. Paweł Borowiecki z miejscowości Konskie dobrze ujął sprawę: "Statystyki starałem się odwzorować obiektywnie (chyba tysiąc razy zmieniane po każdym meczu w grze kumpli), pamiętając o tym, by np. Szymkowiak czy Żurawski nie okazali się lepsi od Tottiego czy Ronaldo". Oddałem I na to, oprócz wyglądu piłkarzy, baczne będziemy zwracać uwagę podczas wyłaniania zwycięzców. Gdzies obok skład wrzucił przykładowe ustawienia dwóch zawodników Legii i jednego z Wisły. Postacie Saganowskiego oraz Zielinskiego są dziełem Bartka Lechowskiego z Radomia, natomiast Żurawskiego "zrobił" Marcin Swierk z miejscowości Zembrzyce.

ZASADY KONKURSU:

Ustawienia dowolnej z polskich jednostek klubowych (I lub II liga) - zastępujemy drużyny PES United oraz WE United - nadsyłajcie listownie na adres redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - konkurs" lub mailem na: shiva@psxextreme.pl - trzymając się schematu zamieszczonego poniżej, tak by prace były w formie zbliżonej do prezentowanych w bieżącym wydaniu "Kącika". Ustawien Saganowskiego, Zielinskiego oraz Żurawia. Do tego dochodzi odpowiednie ustawienie strojów, flagi klubowej itd. Przypominam ostateczny termin nadsyłania prac, który upływa z dniem 30 kwietnia - decyduje data na stemplu pocztowym. Na zwycięzcow czekają gry na PS2, m.in. trzy sztuki ESPN NHL HOCKEY 2K4, PES-y, oryginalny ręcznik z logiem PES2 oraz podkoszulki PE. Do tego oczywiście publikacja najlepszej pracy (prac). Oprócz samego "przepisu", w przypadku wygranej konieczne będzie jeszcze poznanie przedstawienie stworzonej własnoręcznie drużyny w grze, czyli udostępnienie Save'a. Spieszcie się, ostatnia szansa!



Stworzenie tak wiernych strojów możliwe jest niestety tylko poprzez ingerencję w kad gry (za zdjęciech wessje PC)

Player Name: Saganowski
Commentary name: Number
Number: 10

BASIC SETTING:
Position CF
Age 25
Foot Right
Weaker Foot 4
Injury Tolerance A
Free-Kick A

APPEARANCE:
Skin Colour 1
Face 150
Face Length 1
Face Size. 3
Eye Colour 1
Eye Colour Black 2
Hairstyle 78
Hair Colour 9
Facial Hair Ha
Facial Hair Colour Same as hair
Sunglasses Ha
Color of sunglasses. 1
Mask Ha
Mask color 1
Wristband No
Tape No
Sleeves Seasonal
Boots 2
Height 178
Weight 78
Physique 3

STATS:
Attack 77
Defence 47
Balance 79
Stamina 77
Top Speed 75
Acceleration 70
Response. 73
Agility 79
Drb Acc. 79
Drb Speed 81
Short Pass Acc 68
Short Pass Speed. 73
Long Pass Acc 72
Long Pass Speed 76
Shot Acc 78
Shot Power 83
Shot Tech 77
Free Kick 76
Curling. 73
Header 68
Jump 78
Technique 77
Aggression 58
Mentality 73
Consistency 5
GK Skills. 50
Team Work 72
Condition Fitness 5

SPECIAL SKILLS: brak

Player Name: Zielinski
Commentary name: Zielinski
Number: 5

BASIC SETTING:
Position CBS
Age 36
Foot R
Weaker Foot 5
Injury Tolerance. A
Free-Kick A

APPEARANCE:
Skin Colour 1
Face 159
Face Length 3
Face Size 5
Eye Colour1 1
Eye Colour2 Black 1
Hairstyle 95
Hair Colour 9
Facial Hair 42
Facial Hair Colour 10
Sunglasses Ha
Color of sunglasses. 1
Mask Ha
Mask color 1
Wristband Ha
Tape No
Sleeves Seasonal
Boots 2
Height 184
Weight 80
Physique 3

STATS:
Attack 61
Defence 70
Balance 83
Stamina 69
Top Speed 70
Acceleration 56
Response 74
Agility 64
Drb Acc 61
Drb Speed 59
Short Pass Acc 72
Short Pass Speed 59
Long Pass Acc 70
Long Pass Speed 66
Shot Acc 63
Shot Power 65
Shot Tech 73
Free Kick 50
Curling 55
Header 72
Jump 68
Technique 68
Aggression 56
Mentality 73
Consistency 5
GK Skills 50
Team Work 74
Condition Fitness. 5

SPECIAL SKILLS: brak

Player Name: Zurawski
Commentary name: Number
Number: 9

BASIC SETTING:
Position CF
Age 27
Foot Right
Weaker Foot 7
Injury Tolerance A
Free-Kick C

APPEARANCE:
Skin Colour 1
Face 17
Face Length 8
Face Size 8
Eye Colour1 1
Eye Colour2 Black
Hairstyle 78
Hair Colour 8
Facial Hair 18
Facial Hair Colour. Same as hair
Sleeves. Seasonal
Boots 2
Height 182
Weight 77
Physique 3

STATS:
Attack. 90
Defence 32
Balance 88
Stamina 85
Top Speed 91
Acceleration 90
Response 86
Agility 85
Drb Acc 87
Drb Speed 86
Short Pass Acc 80
Short Pass Speed 82
Long Pass Acc 79
Long Pass Speed 67
Shot Acc 92
Shot Power 93
Shot Tech 89
Free Kick 85
Curling. 84
Header 83
Jump 81
Technique 84
Aggression 78
Mentality 68
Consistency 7
GK Skills 50
Team Work 80
Condition Fitness 7

SPECIAL SKILLS:
Dribling, P.K.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Groclin jakiś czas temu grał w pucharze UEFA, była więc okazja do wyłapania co ciekawszych "kwiatków", ale największe pole do popisu jak zawsze pojawiło się przy okazji komentarzy Basałaja. Zdecydował się "umilać" nam m.in. mecz towarzyski Polski ze Słowenią w hiszpańskim San Fernando. Wykazał się przy okazji nieznajomością zasad gry w piłkę nożną - szukał pozycji spalonej jednego z zawodników przy wybijaniu piłki z autu - normalnie ubaw po pachy. No i ciągle ten "Maciej Gorawski". Niestety, szef redakcji sportowej TVP (sic!) ma zbyt słabą pamięć, by kojarzyć mniona wszystkich piłkarzy. Chyba dobrza się więc stało, że na antenę wreca Szpakowski - może zdał sobie sprawę z popełnianych błędów i... będzie lepiej. Jeszcze raz apeluję: podsyłajcie te naprawdę śmieszne komanterze. Gdy dostaję SMS-a takiej treści: "Żurawski podał Słowencowi" - z politowaniem kręcę głową. "Spalony pewnie" - skomentowała autora moja druga połowka)

- Zachował się jakby godzinami oglądał to, co Ronaldo robi najlepiej. ()
- Więcej w tym meczu było sytuacji samobójczych, niz podbramkowych
- Niedzielan zastąpił Macieja Gorawskiego.
- Czekał tam Niedzielan na lewą nogę
- Zidene i ta jego słynna ruletal
- Przed nami ten, który wygrał tutaj dwa razy, a poźniej raz (.)
- Norwegowia prowadzą przed Finlandczykami rozniczą trzydziestu skoków (.)
- Agessi skoncantrowany teraz na wiesnej rakiecie
- Kahn pokazał swoim kolegom że niedowidział ()
- Ronaldhinio to aktor, który nie czuje swojego aktorstwa.
- Trzy bramki to niezła statystyka, którą legitymuje się zdobywca cztarech goli w tym spotkaniu
- Chyba pada deszcz, bo kolarze jadą jakby nieco wolniej. Tak, pada. (...)

PES3 - DRUŻYNY KLASYCZNE

W związku z pytaniami, a także po części dzięki osobnikom o ksywie Kika (fajnie, że podałes swoje imię i nazwisko!), zamieszczam pełną listę nazwisk zawodników grających w drużynach Classic. Jest tego trochę - co najmniej kilkudziesiąt minut wklepywania poprawnych nazwisk w opcji Edit morowane, ale jednocześnie poznięj spora satysfakcja. Jedziemy po kolei z czterema pierwszymi drużynami (reszta za miesiąc).

Classic Brazil

GK:
1 Lesa (Leman)
21 Gilmar (Gilmir)

DF:
4 Julio Cesar (Jonia Comar)
3 Oscar (Oswal)
6 Junior (Juniam)
14 Leandro (Leansola)
2 Luiz Ferreira (Luiz Ferela)
12 Carlos Alberto (Cales Anell)
23 Nilton Santos (Newton Sentoz)
22 Djalma Santos (Djawna Santez)

MF:
5 Edinho Careza (Tenina Celeco)
15 Falcao (Faukan)
8 Socrates (Sokatez)
10 Zico (Zita)
25 Didi (Didu)
19 Gerson (Geman)
18 Pele (Peli)

FW:
9 Loreca (Corea)
7 Muller (Miuler)
20 Rivelino (Liverel)
17 Jairzinho (Jeilina)
27 Tostao (Tostea)
11 Garrincha (Goncha)

Classic Argentina

GK:
18 Pumpido (Punpard)
3 Fillol (Finol)

DF:
19 Ruggeri (Rugeri)
5 Brown (Bjoun)
13 Galvan (Gali)
9 Cucuffe (Cusufa)
15 Daniel Passarela (Pasaela)
17 Gavilan (Luiz Camlan)
20 Terantini (Talentelt)
16 Olgum (Orgwin)

MF:
2 Batista (Batesta)
12 Enrique (Enrihe)
14 Grusti (Justa)
7 Burruchaga (Burucharra)
1 Ardiles (Audiles)
6 Galego (Goreca)
4 Bertoni (Bertena)
8 Ortiz (Daguis)

FW:
10 Maradona (Maradone)
11 Valdena (Bakane)
22 Diaz (Daes)
21 Kempes (Keimps)
29 Dr Stefano (De Stehene)

Classic England

GK:
1 Skiltan (Silcan)
31 Banks (Bankes)

DF:
6 Butcher (Budde)
14 Fenwick (Fenrick)
3 Sansom (Samsong)
2. Stevens (Stephens)
16 B Wright (Land)
5 Moore (Meoya)
13 Wilson (Wilsun)

MF:
19 Gascoigne (Gettaine)
11 Waddle (Werol)
4 Noddle (Honol)
7 Robson (Romson)
9 Charlton (Charton)
21 Edwards (Edgers)

FW:
10 Lineker (Lieker)
8 Keegan (Keaken)
17 Finney (Filly)
18 Matthews (Marnus)
29 Dean (Dean)
20 Greaves (Greams)
22 Hurst (Hursta)
30 Francis (Frankes)

Classic France

GK:
1 Bats (Bats)
22 Elton (Etola)

DF:
8 Tresor (Tresena)
6 Bossis (Baca)
4 Batisten (Batesten)
2 Amaros (Amares)
3 Tusseau (Tisseux)
5 Jenvian (Junbian)
15 Lopez (Loque)

MF:
9 Fernandez (Fulmeedez)
12 Giresse (Giresse)
14 Tigana (Tegene)
10 Platini (Prefine)
20 Genghini (Geanlen)
23 Ferreri (Frruri)
21 Kopa (Kopa)

FW:
17 Papin (Papain)
7 Centana (Camtona)
13 Six (Sicks)
18 Rocheteau (Rafteau)
19 Stopyra (Stpara)
11 Fontaine (Fontail)
16 Bellone (Berone)

SPARRING PARTNER

Aloha, mamy prośbę, by zamieścić nasz anons, w związku z organizowanym przez nas turniejem w PRO EVOLUTION SOCCER na PSX'a (nie na PS2!). Odbędzie się on w Siemianowicach na ul. Powstańców 43. Zapisy pod nr telefonu (032) 228 58 96 lub pod nr Gadu-Gadu 1117282. Wpisowe 10 zł. Turniej zaczyna się 25 kwietnia o godzinie 10.00.

Szukam sparing partnerów z Kielc do gry w PES-a. Zgłoszenia pod nr tel. 0505 697 823 - tylko SMS (Mati)

Zagramy w PES3 z ludźmi z Warszawy i okolic. Hubert i Rafał Krztoń. Informacje pod numerem tel. 0691 053 782.

Szukam osób do szarpnięcia w PES3 z okolic Dzierzgonia, ewentualnie Elbląga. Chętnie zorganizuję mini-turniej. Tel. (055) 276 18 81 (prosić Łukasza, po godz. 15.00)

Kącik BIJATYK 67



Yo! Ryu versus Heihachi . LOL:) Nie spodziewałem się, ze aż tak wiele osób łyknie ten primaaprilsowy żart - proszę jednak juz nie podsyłać maili/SMS-ów z pytaniami o ten tytuł Był to jednak jedyny zart z mojej strony w ostatnim 'Kącku. " i zresztą w całym ostatnim numerze PE Tak informacje o VF FINAL TUNED, jak i TEKKEN 5 są prawdziwe - jakby tego było mało, mogę dodać, ze TK5 zostanie zaprezentowany na najbliższych targach E3, czyli łada moment Zartem tez nie było MORTAL KOMBAT DECEPTION - w tym numerze mozecie znaleźć znacznie większą zapowiedz tego niewątpliwego hitu Nie wiem, jak to będzie wypadało pod kątem hardcore'owych Graczy, wątpię, by było w tej kwestii bardziej atrakcyjne od MK DA, ale mogę powiedziec jedno szacuneczek dla producentów za tak solidne rozbudowanie tytułu i pakowanie tak ogromnej ilości wszelkich specjalnych dodatków! Miłej lektury [kali]

KONTAKT: kali@psxextreme.pl , tel 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")



SOULCALIBUR II



Witam! Oto materiał na który czekali wszyscy fani Nejlo Amer przedstawia listę frame traps, oraz sporo innych nowości, które powinny mocno dopakować grę każdego porządnego zawodnika

NIGHTMARE SC2 FAQ UPDATE

(autorzy: AMER & SAB from BKT)



Frame Traps

- na tym polu chyba nikt nie moze równac się z NM'ami

8w g_d+K,K, p,p+K_p+A
t+K, p,p+K
p,p+K K, p+A
d/p+[B] (bez wyboru) <NBS> B_A
[B] <NLS> B_K
WS A, p,p+K_p+A
WS [A] <NSS> A_B_B~A
<NSS> A, p,p+K_d/p+B
<NSS> A+B, d/p+B_[rzut]
<NSS> [A]+[B] <NSS> A+B
A, d/p+B_p,p+K_[rzut]
d/p+A (jako GI), d/p+B
A,A, p+A_K_p,p+K
[A] <NSS> K_B~A
B~p, K_B~p
<NLS> A, d/p+B_p+A_d/p,d/p+A
<NLS> B, p+A
<NLS> [B] <NBS> A_K
d+K, p,p+K_p+A
<NBS> [A] <NSS> K
<NBS> K <NBS> A_B_K
8w g_d+[B] <NLS> K_B
8w g_d+B,[B] <NLS> B
6w g_d+B,B,[B] <NLS> B_K
K, p,p+K_d/p+B
[B] <NLS> A
d+B, WS A_K_p+A
B~G~[B] <NLS> K_B
<NBS> A (2 hit), p+A
<NBSK> A, d/p+B_d/p,d/p+
<NBSR> [A] <NSS> K
8w g_d+A, K
8w g_d+[A] <NSS> K
8w g+A,[A] <NBS> A_K
8w g/t_d/t+K, p+A_B~p
A+G, d/p+B
A+K, d/p+B_p,p+K_[rzut]
A+K,A, d/p+B_g+A_[rzut]
A+K,A, 8w g/p_d/p+A
<BT> K, d/p+B_B~p_p,p+K
CH d/p+K, p,p+K_d+K
CH WS [A] <NSS> A+B

FT na bloku pierwszego

[A] <NSS> K
B~t, d/p+B
t,t+K, p p+K
t,t+[B] <NLS> B_K
t+A, p,p+K

Gwaranty

<NLS> [A] (pod ścianą/krawędzią) <NSS> K - gwarant, po którym przeciwnik łyka jeszcze Wall Splat i mozemy próbowac rzutu, a na krawędzi mamy RO

CH WS [A] (ściana/krawędź) <NSS> K - jak w powyższym (wymagany CH)

CH(4) A+K,A,A"[B] <NLS> B_p+B - palmięcie/salto z <NLS> jest gwarantowane, jeśli tylko opanent wpakuje się pod ostatni, charge'owany szlag z kombinacji A+K

A,A"[B] <NLS> B - sytuacja analogiczna do powyższej

<NBSR> B (w pobliżu ściany), B~p, QCF+[K] - trochę nieprawdopodobne, a jednak... Unblock JEST tu gwarantowany, pod warunkiem ze po B~p przeciwnik upadnie twarzą do ziemi (kwestia timingu i odległosci)

t+[B] (w pobliżu ściany) <NBSK> A,A - ciężki timing, całość za ponad 100 pkt

t+B (w pobliżu ściany), B~p, d+K

p+B (w pobliżu ściany), d/p+B

p,p+A (ściana "na dziesiątej"), QCF+K,K,K,K,K

t+A (ściana), t+K,K_A+B

t+A (ściana, od lewej strony), d/t+B

CH(2) t+[A] <NSS> K

CH(2) A~G~[A] <NSS> K

CH <NSS> B, B~p, d+K

CH B,B (w pobliżu ściany), d/p+B

CH p+K (w pobliżu ściany), d/p+B

CH d/p+B, B~p, d+K - stosunkowo trudne

CH A+K, N, K

Inne patenty / wiadomości o ciosach

p+B B B - jest GC L2, a jeśli wejdzie nam trzeci hit (JF) - nie mozna go juz zablokowac ani zbijac (swietny sposób na RO)

<NLS> K_t,t+K, B~p, QCF+[K] (..) - skuteczny set-up na posadzenie charge'owanego buta

d/p+K,K, FC A+G_B+G patent ten sprawdza się dość często, ale pod warunkiem ze niski kick trafił przeciwnika

QCF+[K]~FC A+G_B+G rzut z ziemi siada tu na gwarancie, powodując rózne efekty (zależnie od momentu chwycenia przeciwnika) Czasami nawet udaje się ustawic go do nas tyłem, a wtedy natychmiast atakujemy· d/t,d/t+B_d/p+B

t+B_B+G_d/p,d/p+A - trafiając pozwalają na bezpieczny SCh-L3, po którym dobrze sprawdza się p,p+B (SCUB) Choć czasami zamiast od razu atakowac, warto wyczekać na dos przeciwnika, odpowiedniec na niego GI i dopiero wtedy uderzac (na turnieju w Poznaniu ludzie się na to nabierali...)

t+A jako najlepszy cios NM'a po trafionym GI
— zjada SS
— trafiając z takiej odległosci pozwala na solidne comba
— w razie bloku mamy bezpieczenstwo dzięki FT
— mozliwosc przytrzymania na nazbyt pobudliwych (low z gwarantem w razie CH)
— G-cancel i motywy po nim dostępne (JF <BT> ew rzut)

[d/t]+G~B+K <NLS> - dzięki takiej zmianie na <NLS> jesteśmy cały czas TC (zwykłe t+B+K nie!), co do się wykorzystac do unikania wysokich ciosow i karania przy pomocy chociazby <NLS> K

Po d+A+B mozemy zostac na ziemi poprzez przytrzymanie kierunku "d"

<NLS> K impactuje nawet FC B+G_A+G od Nightmare'a

QCF+B~G~g,g+B+K <NSS> B - bajer wizualny (for style points only)

<NLS> d+G~WS A,A - szybki cancel <NLS> z jednoczesną zmianą na WS, skąd bardzo ładnie będzie spisywac się WS A,A (samo WS A przypomina mocno <NLS> A i jeśli przeciwnik nie skuma co się dzieje, z pewnością wpakuje się na drugą kosę)

d/p+B+K <NBS>~G~A+K łączony SideStep (prawa strona)
g/p+B+K <NBS>~G~p,p+B_g,g+A - jak wyzej (lewa strona)

t+A, B~p i dalej zgodywanka p,p+A+K_d/p+B_d/t+A

CH d/p+A_QCF+[K], d/p+[B] <NBSR> B - nie mozna tego przerwac

QCF+[K], 8w g_d+B B,B - ala się uciec w bok, ale całosc fajnie wygląda, a ponadto zawsze mozemy wykonac przejście do <NLS> i dalej zamieszac (np d,d+B,[B] <NLS> A_K itp)

B,d+A~t <NBS>, [d] <NBSR> B - kolejny łączony SS

p,p+K~B SCUB
t+[B] SCUB
t,t+B SCUB
d/t+B - SCUB
<NLS> A+B GC-L1, SCUB

<NLS> jako najlepszy z dostępnych stance'ów po uprzednim przyporządkowaniu przeciwnika do krawędzi:
— K szybko o GI, idzie na mid, a trafiając posyła przeciwnika na RO
— A low, zjada SS, na trafieniu (ze zmianą do <NSS>) mamy gwarantowane <NSS> K (także RO)

Kilka przykładowych mixów z przełączaniem postaw

g,g+[A] <NSS> t+B+K <NLS> [A] <NSS> [A]+[B] <NSS> B~A
A+K,[A] <NSS> d+B+K <NSS> [A]+[B] <NSS> t+B+K <NLS> B
p+B~t+B+K <NLS> g+B+K <NSS> d+B+K <NSS> A+B, B~g/t <NBS> B
d,d+A,[A] <NBS> t+B+K <NLS> [K] <NSS> t+B+K <NLS> A+B
SCh-Lt p+B~t+B+K <NLS> A+B, WS A,A~d, FC d/t+B+K <NLS> A+B

Nowe dosy

WL [B] - M, TC, <NBS>

Cios identyczny z d/p+[B], tu jednak poprzedzony dodatkowym skokiem (WL) stanowi podstawowe narzędzie do karania starających się non stop podacnac przeciwników (oczywiscie po WL [B] siada jeszcze <NBS> B)

<NLS> p+B m,m,M, NC, RO, SCUB

Mocarne salacho z jednoczesnym uderzeniem kosą w czerep bezpieczne na bloku, ale w razie uniku łykasz combo Niezła po SCh-L1 t,t+[B] (na blok) <NLS>.

A+B - m,m,m, NC, <NSS>
A+B,A - m,m,]

Zestaw trzech uderzen o dość problematycznym w sumie zastosowaniu Kontynuację w postaci A dokładamy tylko jeśli początek został zablokowany (jest szansa, ze nabiorą się na lewa, który trafiając pozwala nam na nieprzerwalne K_p+A) Samo A+B jest karalne nawet na trafieniu chyba za nauczysz się korzystac z d+G (blok z postawy)

8w g_d+B,B,B - M,M,L, NC (1-2), NCc(2-3)
8w g_d+B,B,K - M,M,M, NC (1-2), NCc (2-3)

Bardzo fajne comba z możliwością zmiany na <NLS> po każdym uderzeniu mieczem. Najlepiej jest wykonywac tylko dwa pierwsze cięcia (są NC), gdyz na trzecie przeciwnik zawsze będzie mógł odpowiedzieć t+G (mid/low GI) - nici ze zgody wanka

Na koniec jeszcze słówko wyjaśnienia... Jak widać Amer wcale nie przestał grac w SC2 Nie zrzekł się także przynależnosci do SCTP\BKT Dla chcących sprawdzic jego NM'a wiecie gdzie go szukac. Trem, Yince, Wajtara jakis sparring?

Muth Ja z kolei dodam, ze juz wkrotce SC team reaktywuje się z przytupem na kolejnej imprezie - juz po sesjach, więc wracamy do gry! Pozdro i do następnego razu!

MORTAL KOMBAT DECEPTION -

Wszystko solidnie się rozpędza! Jak raptam miesiąc temu ni stąd ni zowąd wyskoczył traller, tak teraz solidnie obsypało informacjami dotyczącymi gry - i to wprost powalającymi! Wiadomo juz, ze będzie 24 zawodników sześciu z MK DA, ośmiu zupełnia nowych i dziesiątka postaci znanych z poprzednich części - m in Mileena Baraka Kabal, Nightwolf Ermac Noob Saibot, Sindel Jezeli chodzi o zupełnie nowa postacie, to jak na razie znana są trzy pierwszą z nich jest Ashrah, czyli wspomniana w zeszłym miesiącu laska w białym kapeluszu, która wydaje się mieć coś



wspólnego z Raidenem, drugą jest białowłosy wojownik Hotaru (zbroja) trzecią pełniącą rolę ostatniego bossa - sam Dragon King, o którym co nieco było już powiedziane w MK DA Podobnia jak w poprzedniej części każdy wojownik będzie posiadał trzy style walki, a tym razem będzie mógł wykonać co najmniej 2 rózne Fatalities oraz opcjonalne Stage Fatalities jako ciekawostkę mozne podać fakt, ze niektóre plansze będą zawierały "deathtraps", czyli odpowiednio oznaczone śmiertelne pułapki, na które będzie mozna wpakować przeciwnika - wystarczy byś znalazł się w odpowiednim, oznaczonym czerwoną obwódką miejscu, wklepał odpowiednią kombinację by specjalnym ciosem zakończyć rundę (coś a'la brutalny nng out) Oczywiście w krwawy sposób - przeciwnik np zostanie zazarty przez tysiące pająków, nadzieja się na kolce wieci w "kołczasty młynek" (ten pokazany był na filmiku - wygląda po prostu BOMBOWO), spłonie zywcem w lawie itd Pojawi się też zupełna nowość w sensi, a mianowicie SAMOBÓJSTWA! W momencie ogłoszenia "Finish Him" przegrany będzie mógł wklepać specjalną sekwencję ("Heri Kari" harakiri?), by w wyjątkowo brutalny sposób odebrać sobie zycie i pozbawić przeciwnika satysfakcji z odpalenia swojego fatala! Będzie więc wyścig w klepaniu sekwencji kończących)

Plansze będą w duzym stopniu interaktywne, a także wielosegmentowe, wprost POTĘZNE i zachwycające swoimi rozmiarami! Nie tylko będziesz mógł skorzystać ze specjalnych, rozmieszczonych tu i ówdzie broni, nie tylko będziesz mógł niszczyć elementy dekoracji, ale tez przemieszczać się pomiędzy miejscami niczym w DEAD OR ALIVE 2/3 (np rozpoczynając walkę na arenie umieszczonej na szczycie potężnej wiezy, będziesz mógł zakończyć pojedynek u jej podnoza) Poza tym plansze będą zmieniały swoją charakterystykę - np będą się



rozpadały, pozostawiając mniej miejsca na walkę, czy tez wzbogacały o niebezpieczne elementy, znaleźć będzie mozna tez areny,

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Tym razem na patelnię trafił nie kto inny, jak Akira. Co najlepsze otrzymałem do tej postaci dwie porządne opracowenia z dwóch źródeł - nie początek prezentuje Akirę w ujęciu Turiego, a w następnym numerze znajdzie się praca znanego już z kliku mini-opisów Michała Machale

Dla przypomnienia:
DE - Dashing Elbow - p,p+P
SDE - Super Dashing Elbow - p,p p+P
StPm - Standing Palm - t,p+P
SgPm - Single Palm - FC p+P
DbPm - Double Palm - FC,t,p+P
ShRm - Shoulder Ram - FC,p+P+K
BC - Bodycheck - t,p p+P+K
DFS - Double-Fisted Strike - t,p+P+K
DJK - Double Jumpkick - p p+K,K
SPoD - Stun Palm of Doom - P+K+G, t,d/ p+P+G, t+P
DLC - Dragon Lance Combo - d/p+K+G p+P, t,p p+P+K
AS3 - Akira Special 3 - d+K+G, p+K, t,p+P
Yoho - Yoho Uppercut - d/p d/p+P
Koleno - K+G (G naciśnięte tylko 1/60 sekundy)
LBF - Low Backfist - d/p+P+K
ST - Stumble Throw - t d+P+G
m - modified - wykonany z Crouch Deshe (np m-DbPm)

Turi Na wstępie pragnę zaznaczyć iz opis ten ma charakter specyfikacji i analizy nowych ciosów - przy sprzyjających wiatrach porządna myśl taktyczna zostanie przedstawione w kolejnych odsłonach "Kącika "



Akira Yuki

Zarówno pierwiastek systemu jak i poszczególni zewodnicy ulegli pewnym modyfikacjom Akira, poza zmianą niektorych animacji i efektow uderzeniowych, otrzymal całkowicie nowe ciosy (w tym jeden "połączony"). I tak w zapomnienie poszedł najszybszy łokieć Akiry - p+P, zastąpiony przez cios posiadający szybki odskok do tyłu

Wywołuje staggera na przykucniętym oponencie, ale co z tego? Jeśli uprzednio wciśniemy t, to przeciwnik zdąży bez problemu wystruggelować i nici z jakiejś sensownej kontynuacji Co innego jeśli nie wklepiemy t, a przeciwnik o słabym refleksie łyknie staggera - wtenczas można sępić na rzut ale ja bardziej polecałbym coś szybszego i pewniejszego czyli m-DbPm Warto wiedzieć, jeśli przeciwnik wysiedstepuje p+P,t szybko kontrując, to istnieje duze prewdopodobieństwo, ze nie trafi p+P,t niezle działa takze na napeleńców, kiedy po ostatnim t zapodamy jeszcze t,t i wyjedziemy z czymś szybkim Mimo wszystko cios ten nie jest niczym nadzwyczajnym i sluzy raczej do urozmaicenia ew chwilowego ostudzenia pojedynku Doświadczony Gracz zawsze będzie wiedział "o co chodzi jakby" Kolejna poprawke dotyczy Tsukame - ST, który zostal poniekąd osłabiony Po jego wykonaniu nie siedzi juz Yoho ani SPoD (co z tego że łatwo się je struggelowało?) e jedynym sensownym rozwiązaniem jest dość trudne SgPm mDbPm ktore notabene nieźle zzera d+K G które umozliwiało szybką zmianą z CS na OS i odwrotnie zostało usunięte Na szczęście sam low kick pozostał, ale teraz wykonuje się go poprzez d/t+K Jednak najwazniejsza zamlana dotyczy DbPm Zdziwieni? Chodzi tylko o egzekucję tego morderczego uderzenia - specyfikacja pozostała nietknięta. Jak powszechnie wiadomo "plamę" najlepiej odpala się z CD. CD zaś można wykonać przez samo t,t opóźniając tym samym nieco "palmuchę" Dla przypomnienie, oto tazy postawy w których DbPm można "w uproszczony sposób" opóźnić d+P, t,t,n,p+P, TR/QR t t,n p+P, d/t+K t t n p+P No i najwazniejsze gdy będąc w FC wykonamy udany SS i błyskawicznie zapodamy t,p+P Akira wykona DbPm, a nie jak mozne było przypuszczać StPm Jest to najszybsze, zaraz po P+K+G, uderzenie Akiry po SS Symbolicznie wygląde to następująco FC [illegible] wszystkie korektywy w Hakkyoku-Ken. Przejdzmy do analizy nowych technik

K+G,P (zmienia stance) - całkowicie nowa, dwuciosowa seria kolano, łokieć Radzę zapomnieć o tym podczas zwykłej wymiany ciosów z uwagi na ślamazarność i spore, żeby nie napisać ogromne opóźnienie (ostra kara gwarantowana!) Stosować tylko i wyłącznie w juggle ach bądź po jakichkolwiek Crumble Warto wiedzieć, ze kombinacja ta rowniez dobrze zbiera z ziemi, z tym ze drugie P mozna QR

d/p+K+G,p+P g lub d - DLC (Kyoho) - 'anulowany' DLC obrace Akirę plecami do konkurenta. W EVO zawodnik ten ma ciekawe zagranie z [BT] Ultraszybki BC (samo K+P) jest dość silny ale me stosunkowo krótciutki zasięg (nie wspominając już co się stanie, gdy zostanie zablokowany) Efektownie wygląda CD do tyłu i BC ale tu liczy się fart Proponuję po DLC(Kyoho) skorzystać z rzadko stosowanego manewru - ARM i dopiero po tym odpalić bara Zamiast BC mozna wcisnąc d+P- niestety 'siekierka' jest wolniejsza aczkolwiek strata na bloku jest duzo mniejsza Ot, fajne i tyle Najciekawszą alternetywą zdaję się być jednak P K G I dalsze katowanie (rzut?) - koniecznie spróbujcie! Jak rozsądnie z tego korzystac to z powodzeniem mozna stwierdzić, ze DLC(K) jest UC

d/t+P+K+G (moze zmieniac stance) - czyli Teirou Kanpo przypominające Slide Shuffle Jacky ego po którym mamy możliwość zapodania K P P+K (kontynuowane prze p+P) Zacznijmy od tego pierwszego Dobra starczy, przejdzmy do drugiego) Teirou z P mozne dowolnie opóźniać i jeśli przeciwnik stosuje silny pressing, moze tyknąć P na MC, a to jak wiadomo stwarze możliwość do juggli TK fajnie działa zaraz na początku rundy... Ogolnie niektóre persony łykają łokieć idący na mid sądząc iz Akira szykuje się do jakiegoś flegmatycznego ale silnego ciosu a tu trach! Jest UC i staggeruje nisko blokujących Ostatni opcje to sabaki ne HP HE MP EL oraz HK Bardzo trudne do wykorzystania z uwagi na [illegible] standardowych juggli

FC, p+P,n,P - najlepszy cios z nowego repertuaru Jest chorym połączeniem SgPm z SDE Wysmienicie sprawdza się podczas zwykłej walki, z uwagi na ściemę jaką robi Akira (jakby sekundowa 'niemoc') W 95% drugie P wchodzi na MC, ale nie daje nam możliwości AS3 BC - łatwo się TR uje Jeśli całość zostanie zablokowano, to można szybko wklepać d+P, albo SS i po sprawie Interesujące jest również, ze drugie P może być gwarentem wtedy gdy rywal zablokował pierwsze P w FC - wywołuje to u niego jakby Crouch Staggera, tyle ze bez gałki Mouku Kouhazan~Kakude Chouchu zadaje pokaźny damage (szczególnie na MC), jest UC dość trudny do SS i dobry po SS (moze być oczywiście bufferowany) W czym tkwi haczyk? Jest to Just Frame Ale zaręczam, obowiązkowy do nauki Nie nadużywać ale nie bać się go stosować!

Akira nie zmienił się zatem tak drastycznie i generalnie rzecz biorąc jeszcze go podpakowano (sic!) Stał się prawdziwym cyborgiem w jednorazowym odbieraniu energii i totalnym chamem podczas walki - cokolwiek to znaczy)

Juggle:

1. Yoho P,K,G, P K+G P (nie siedzi na BIG)
2. Yoho P,K,G, P, DJK (obe stance y muszą być jednakowe!)
3. Yoho, P G StPm, mDbPm
4. Yoho, P,K,G P d+P DbPm
5. Yoho, P, SgPm – SDE (well hit) BC lub Knee)
6. d/t+ P+K+G, n, P(MC), P DLC
7. d/t+ P+K+G, n, P(MC), P, DJK (obe stance y muszą być jednakowe!)
8. mShRm, DLC(K), BC
9. StPm K+G,P
10. (na LW) Yoho,P StPm, (well hit) P, G, P K, BC
11. (na LW) Yoho P StPm, (wall hit) SgPm~SDE mDbPm
12. (ne LW) Yoho P StPm (well hit) P Yoho, [illegible]

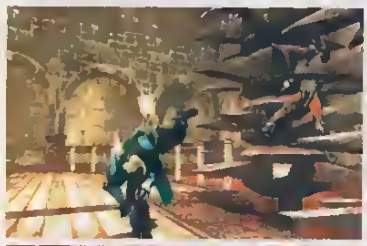
KOLEJNE INFO

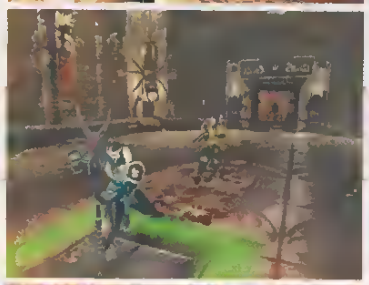
które będą regularnie przełączały się z normalnej, spokojnej wersji w wersję mroczną i niebezpieczną. Wiadomo też, że postacie będą posiadały "switch move", czyli analogiczny do



TK4 manewr zamieniający postacie miejscami. MKD prezentuje też skrajne rozwiązania, jeżeli chodzi o efekty świetlne towarzyszące ciosom - będziesz tak mógł wyłączyć wszelkie rozbłyski, bądź też pozostawić je, włącznie z wyświetlaniem informacji, kiedy przeciwnik jest otwarty na kontratak Gra ma zawierać też trzy dodatkowe [illegible] wspomniany w zeszłym numerze "Puzzle Kombat" (czyli SUPER PUZZLE FIGTER spod znaku smoka), "MK Chess" oraz "Konquest". "MK Chess" to nic innego, jak mortalowa adaptacja ARCHON (patrz recenzja WRATH UNLEASHED w PE#80), czyli rozgrywka na szachownicy połączona z walkami w przypadku spotkania się dwóch postaci. Będziesz mógł nie tylko dobierać skład swoich armii ale też przydzielać swoim podwładnym odpowiednie rangi, zmieniające ich potencjał bojowy - np lekarz będzie mógł odnawiać energię innym postaciom, lecz będzie słabszy w walce) "Konquest" zas jest specjalnym trybem przygodowym, uzupełnionym o elementy RPG Postać rozpoczyne jako nastolatek rozwije się, uczy ciosów i zelicza różne questy podróżując po bezdrozach, wioskach i miastach sześciu różnych wymiarow; przygody i wydarzenie mają być nawet uzależnione od pór dnia - vide o danej godzinie w danym miejscu będziesz mogł spotkać kogos konkretnego, co otwiera drogę do ogromnej ilości Secretów; miłym akcentem jest tutaj umożliwienie medytacji, która pozwala przyspieszyć czas oczekiwania na konkretne wydarzenie (czas wtedy leci bardzo szybko). Autorzy zapowiadają, ze w trakcie swej przygody będziesz mogł napotkać praktycznie każdą postać, jaka kiedykolwiek pojawiła się w Smoczej Serii W trybie tym będzie można odblokować większość dodatkowych zawodników, w MKD znajdziesz też "kryptę" znaną z MK: DA oraz podobny system pieniężny. Niezwykle atrakcyjną rzeczą jest też to, ze będziesz mogł w "Konquest" stworzyć naprawdę unikalną postać tak pod względem dostępnych ciosów, jak i wyglądu (ciuszki) - którą następnie będziesz mógł wykorzystać w innych trybach gry Z pewnością też wielu ucieszy fakt, ze "Puzzle Kombat" oraz "MK Chess" [illegible] rozgrywkę on-line, która będzie dostępna tak dla posiadaczy Xboxów, jak i PlayStation 2. Szykuje się więc pierwsza bijatyka on-line dla PS2... i generalnie naprawdę soczyście zapowiadający się tytuł! Juz teraz nie można wyjść z podziwu, jak wiele atrakcji będzie niosła ze sobą nowa odsłona słynnej seri - widać ze ogromna kesa, jaką przyniósł MK DA (na PS2 przebił całą konkurencję - TK4, SC2 i VF4!) jest odpowiednio wykorzystywana.











TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe.

PODAJ TYTUŁ BIJATYKI, W KTOREJ BOSSEM BYŁ TERMINATOR - T 17.

Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki - Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można udzielać dnia 28.04.2004 r. pod numerem **0501 391 911** od godziny 21:00. TIP-czas = równo z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie odbierany, telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#80 tym zawodnikiem był Shiba, który wystąpił w FIGHTERS MEGAMIX. Prawidłowa na to pytanie odpowiedzieli Kamil Paruczník, Piotrek Drążkiewicz oraz Robert Wojcik. Gratulujemy!!!

Kącik WYŚCIGOWY 61



Cześć, ludziska! Wiosna za oknami, więc najwyższy czas zmienić opony w samochodach na letnie. W świecie "jazdy na konsolach" - oprócz tego, że zapowiedziano wydanie w Europie GT4: PROLOGUE z drobnym liftingiem - nic jak na razie się nie dzieje (czyt. nic nie wychodzi). Czekam na pierwsze formułki, na które, panowie developerzy, już najwyższy czas. Nowy sezon, nowe trasy i nowe reguły dadzą popalić. W realnym świecie Michałek znowu kopie zady konkurencji i pokazuje, że kasku prędko na kołku wieszać nie będzie, jak to można było usłyszeć. Skupiając się jednak na 'Kąciku...", polecam kolejne ustawienia do COLINa i opis fajnej stronki dla maniaków F1. Poza tym, standardowo, czasy, opis i Teleextreme. To by było na tyle, do "usłyszenia" za miesiąc. [gamera]



PS. Podsyłając odpowiedzi do Telextreme w formie SMS-ów czy e-mailów nie zapominajcie o podawaniu adresów!!! Przesyłki z wynikami kierujcie na mój adres domowy, który podaję poniżej.

KONTAKT: gamera@go2.pl, tel. dom (0 prefiks-32) 244 15 52, tel. kom. 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Poderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

Listy

Ostatnio wciąż pojawiają się te same pytania, więc godząc wszystkich spróbuję wyjaśnić kilka z nich.

() Jadę w Championship'ie w Rajdzie Grecji i nie mogę między niektórymi OS-ami przestawić ustawień (korzystam z tych, które są w "Kąciku.." i na Necie). Co jest grane, czy muszę najpierw wszystko odkryć? (...)

Nie. Ustawienia, które były i będą podane, służą do pobijania rekordów, więc siłą rzeczy ich miejsce jest w Time Trial. Jeśli jednak chcesz z nich korzystać, pamiętaj, że w Championship 'wjazd do boksu" jest co dwa, a niekiedy co trzy OS-y, i od Ciebie zależy które ustawienie (z którego OS-u) wybierzesz. Radzę pamiętać o jednym - lepiej jechać na oponach "wodnych" po suchym, niż odwrotnie, i lepiej mieć auto ustawiane pod dłuższy OS niż pod krótszy. Suma czasów powinna wypaść na Twoją korzyść.

() Lamborghini Diablo GT (w GT3-A spec) - wciąż mam pytania o ten samochód. "Czemu nie mogę go odkryć?", "Gdzie on się znajduje?" (...)

Jako że dostałem ustawienia do niego, a i pragnę zabezpieczyć się przed kolejną lawiną pytań o ten samochód, postanowiłem raz na zawsze wyjaśnić tę kwestię. LAMBO jest do odkrycia tylko w wersji japońskiej, więc posiadacze PAL-owych wersji gry mogą o nim zapomnieć, niestety. Koniec i krapka.

(...) Czy możesz podać ustawienia do "latającego Escudo", bo (i tu się zaczyna...) z tym GT ONE nie mogę sobie dać rady, bo nie mam tego numeru PE- z ustawieniami, bo niedawno kupiłem konsolę z GT3 itd. ()

Powiem krótko: ustawienia lecą i nie męczcie mnie już więcej. Zatem: po zakupie lub wygraniu Escudo należy kupić turbo i wymienić w nim olej.

Opony: Super Soft
Zawieszenie:
Spring Rate 20.0/4.0
Ride Height 75/75
Damper Bound 10/10
Damper Rebound 10/10
Camber Angle 2.2/0.8
Toe Angle 2,0/2,0
Stabilizers 5/7
Skrzynia biegów (ręczna)
Limited-slip Initial Torque 60/20
Limited-slip Accel 60/30
Limited-slip Decel 60/60
No początku Auto Setting na 48, potem Final na 3000, i:
1) 4,289
2) 2.611
3) 1.796
4) 1.304
5) 1.000
6) 0.810
Spojlery:
0,38/1,08
ASM: 0
TCS: 0
VCD: 10%



Po komendzie start - w tył zwrot i power naprzód. Najlepiej pobijać rekord w tunelu, gdzie jest najmniejszy opór powietrza. KONIEC.

() Dlaczega nie ma czasów do PROJECT GOTHAM RACING 2??? (...)

Ludzie, jak mają być w 'Kąciku" skargi zaden z Was mi nic nie podsyła? Każdemu odpisuję i jak na razie nic. Podeślijcie wyniki (nawet te najsłabsze), o obiecuję, że znajdę miejsce na tę śmietankę.

AUTOR: GAMERA
site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 9
Skąd: Ruda Śląska

WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

Wysłany: 05-04-2004 11:04

Oto lista stałych tematów:

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa w którą musiałeś okazję zagrać?"
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jeśli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. HASCAR, WRC, F1 itp.)?"
"W którąś z gier wyścigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, które wyścig zawarłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie ta, a nie inna?"
► "Gdyby nie było GRAN TURISMO, która gra wyścigowa, według Ciebie powinna zasługiwać na miano **króla wyścigów**?"
"Formułki 1 - czy są dla Ciebie królami gier wyścigowych i w który/e tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"W której grze wyścigowej są najlepiej odwzorowane (wykonane) warunki atmosferyczne?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkość jazdy?"

Gdyby nie było GRAN TURISMO, która gra wyścigowa według Ciebie, powinna zasługiwać na miano KRÓLA WYŚCIGÓW?

Wysłany: 07-02-2004 14:52

(...) Gdy miałem Playa - ostro ciąłem w rozmaite wyścigi, z serią GT na czele. Jednak gdyby nie była GT, za Króla Wyścigów uznałbym OUTRUN. Wszystko zaczęła się, gdy 12 lat temu (miałem wtedy 6 lat) do supermarketu na moim osiedlu wstawili ów automat. Szybko zostałem stałym klientem tego sklepu, aczkolwiek rzadko rabiłem w nim zakupy). Bardziej pociągało mnie maszyno stojąca przy wejściu. Był to automat z kabiną i fotelem, więc czułem się jakbym wsiadał do prawdziwej fury. W grze były też fajne trasy, odkrywane na zasadzie "piramidy" - rozwidlenie drog na końcu każdego etapu. A muzo - patrząc na moją kswkę i adres mailowy można się domyślec, czyim jestem fanem, jednak gdy dawniej mnie się pytali, czego słuchałem, mówiłem, że "najbardziej kręci mnie kawałek 'Splash Wave' z gry OUTRUN". Niektórzy dziwnie się patrzyli, ale co tam) Któregoś dnia w pewnym salonie gier zauważyłem automat TURBO OUTRUN i znów się zaczęło - wyjście pod byle pretekstem z domu, lipne zwolnienia z budy itp. A co do gry - co prawda była tylko jedna trasa, lecz patent z walką o loseczkę z kołesiem ze słabszej fury rojcował mnie jak diabli. Obecnie nie mam żadnej konsoli, ale ciułam kasę na Xbloca i czekam na OUTRUN 2 - ciekawe, czy sprawi mi tyle frajdy, co poprzednie edycje. W końcu od tej serii zaczęła się moja przygoda z wyścigami. (...) Libertine

() Może nie będę zbyt oryginalny i powiem to, czego niektórzy by nie chcieli usłyszeć, o mianowicie... Na dzisiejsze standardy nie ma tytułu, który tak jak seria GRAN TURISMO mógłby zasługiwać na miano króla wyścigów - tak grywalnego, wnerwiającego (czasami;), wymagającego od Gracza czegoś więcej niż tylko trzymania "X" na podzie. To jest najbardziej realny symulator wyścigów samochodowych, jaki do tej pory ujrzał światło dzienne! Dlatego też nie wyobrażam sobie sytuacji, gdzie najlepsze wyścigowko spod znaku POLYPHONY miałaby po prostu nie istnieć! ()
Sojer, Kołowice

() PROJECT GOTHAM RACING 2
Niesamowicie rozbudowana gra z wymiatającą grafiką i niezmierzonymi pokładami grywalności. Doskonały model jazdy, w czym wydatnie pomaga świetne sterowanie xboxowym padem (spusty to jest to). Mnóstwo trasa, zróżnicowanie zadań, patent z medalami pozwalającymi na dowolne dostosowanie poziomu trudności - to wszystko powoduje, że nie mogłem wręcz odłożyć pada. Wzorcowy przykład perfekcyjnych, arcade'owych wyścigów - moim zdaniem obecnie bez konkurencji. (...) Dee

(...) Gdyby nie była GT, to królem wyścigów, jeżeli chodzi o samochodówki, mógłby zostać wg mnie BURNOUT 2 lub MIDNIGHT CLUB 2, zważywszy choćby na niesamowitą dynamikę. Moim królem wyścigów jest obecnie WIPEOUT, a potem MC2, GT zaś na 3. miejscu. () Speed-X

(...) Seria GRAN TURISMO to jedyna w swoim rodzaju wyścigi, które nazwały standardy wszech obowiązujące, jednak gdyby nie było owej serii, miano króla zyskałby COLIN. Jedyny w swoim rodzaju (fakt faktem, to szutrowiec) model jazdy, miód płynący z uszu w czasie grania,) - te atuty przodowałyby za tym, iż właśnie on górowałby na podium "samochodówek". () PESEO, Bartoszyce

(...) Pierwsze miejsce daję "za szybkim, za wściekłym" - czyli najnowszemu NEED FOR SPEED: GRAN TURISMO wymięka i zostaje z tyłu za NFS: Hardcore - to to, co mnie podnieca (Gran... walę jednak w tym "podniecaniu" swoją żonę). ()
Mariusz "Siwy" z Giszowca

() Gdyby nie była GT, nie byłaby i mnie. ()
Mateusz z Łukawa

(...) Oprócz GT pykam na formułkach (SONY, EA), więc sądzę, że te gry gorowałyby na asfaltach. Co zaś się tyczy szutrów, to i tak COLIN czy WRC biły GT, więc nawet o tym nie ma co mówić. ()
Adam Kubil z Makołowa

USTAWIENIA DO COLIN MCRAE RALLY 4

Podaję kolejne ustawienia Darka Lisowskiego do COLINa 4. Tym Razem Szwecję, Finlandię, USA oraz Hiszpanię.

►SZWECJA

ETAP 1
Tyres-4
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes 2
Steering-3
Gearbox-4

ETAP 2
Tyres-4
Ridge Height 3
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering 3
Gearbox-4

ETAP 3
Tyres-4
Ridge Height 1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-2
Gearbox-4

ETAP 4
Tyres 4
Ridge Height 3
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-1
Steering 3
Gearbox 4

ETAP 5
Tyres-4
Ridge Height 1
Springs-1
Anti-roll-5

ETAP 6
Tyres-4
Ridge Height-1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-1
Steering-1
Gearbox-4

ETAP 7
Tyres-2
Brakes-2
Steering-2
Gearbox-4

►FINLANDIA

ETAP 1
Tyres 3
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes 3
Ridge Height 1
Springs-1
Anti-roll-1
Brakes-5
Steering 1 tuk2
Gearbox-4

ETAP 2
Tyres 1
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering 2
Gearbox 3
Steering-2
Gearbox-1

ETAP 3
Tyres 3
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-2

ETAP 4
Tyres 1
Ridge Height-1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering 1
Gearbox 2

ETAP 5
Tyres 1
Ridge Height-1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-2

ETAP 6
Tyres-3 lub 4
Ridge Height 3
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-1

►USA

ETAP 1
Tyres-4
Ridge Height 3
Springs-1
Anti-roll-1
Brakes-2
Steering-2
Gearbox-3

ETAP 2
Tyres-4

ETAP 3
Tyres-4
Ridge Height-3
Springs-1
Anti-roll-1
Brakes-2
Steering-2
Gearbox-2

ETAP 4
Tyres-2

ETAP 5
Tyres-4
Ridge Height-3
Springs-1
Anti-roll-1
Brakes-2
Steering-2
Gearbox-2

ETAP 6
Tyres-4

ETAP 7
Tyres-4
Ridge Height-3
Springs-1
Anti-roll-1
Brakes-2
Steering-2
Gearbox-3

►HISZPANIA

ETAP 1
Tyres-1
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-1

ETAP 2
Tyres-1
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1

ETAP 3
Tyres-1 lub 2
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-2

ETAP 4
Tyres 2
Ridge Height 1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering 1

ETAP 5
Tyres-1
Ridge Height-1
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox 1

ETAP 6
Tyres 1
Ridge Height 2
Springs-1
Anti-roll-5
Brakes-3
Steering-1
Gearbox-2

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY MAJA



THE OFFICIAL GAME OF THE WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

MONTE CARLO
1) 4,14 90 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2) 4 15 20 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4 08 02 Zbigniew Blatt z Bogatyni
4) 4 39 16 Zbigniew Blatt z Bogatyni
5) 4 08 88 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 4,20 07 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4,20,70 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 4 35 69 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 2,18,05 Zbigniew Klatt z Bogatyni

SZWECJA
1) 2,47 73 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2) 3 03 06 Zbigniew Stacwa z Warszawy
3) 3,11 69 Zbigniew Blatt z Bogatyni
4) 3 26 30 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3,07 70 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 54,97 Zbigniew Stacwa z Warszawy
7) 3,26,91 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 06 71 Zbigniew Stacwa z Warszawy
9) 1,46,87 Zbigniew Stacwa z Warszawy

TURCJA
1) 2 13 28 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,07 72 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 36 41 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 3 58 03 Zbigniew Blatt z Bogatyni
5) 4,06 58 Zbigniew Blatt z Bogatyni
6) 2 19 74 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4,01 28 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3,30 54 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 1,02 26 Zbigniew Stacwa z Warszawy

NOWA ZELANDIA
1) 2 33 08 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3 58 94 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 5 10 25 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 5,10,59 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3,56 13 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,25 17 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4 59 59 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 5,13 21 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,00 57 Zbigniew Klatt z Bogatyni

ARGENTYNA
1) 3,16,40 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 5,12,01 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 5 32,69 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 5,01 91 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 5,18 15 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 3 30 63 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4 54,72 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 5 24,17 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 2 14,27 Zbigniew Klatt z Bogatyni

GRECJA
1) 3,22,61 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 5 06 98 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4 41 42 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 3,09,71 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 5,11,52 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 3,23 12 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 3,05 74 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 4,36 05 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,11,83 Zbigniew Stacwa z Warszawy

CYPR
1) 2 39,77 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,34 96 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 5,53,91 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4,16,27 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 4 35 65 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,43 13 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4,16 72 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 6,02 69 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 2,02,15 Zbigniew Klatt z Bogatyni

NIEMCY
1) 2,34 66 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2 10 22 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,41,73 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4 06 43 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 2 06 90 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 37 37 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4,02,99 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3,45 70 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1 32 37 Zbigniew Klatt z Bogatyni

FINLANDIA
1) 1 48,45 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3,19,25 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 01 73 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4,01 26 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3,21 47 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 1,51 30 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4 02 36 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 02,49 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 0,51,64 Zbigniew Klatt z Bogatyni

AUSTRALIA
1) 2 08 49 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3 36 08 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4,07 60 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4 55 26 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3 38 10 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,06 46 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4,55 05 Zbigniew Blatt z Bogatyni
8) 4,12 22 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 0,51 24 Zbigniew Klatt z Bogatyni

WŁOCHY
1) 2 53,41 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 3 38 89 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 07 34 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 5 09 71 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3 39 77 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,53 07 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 5 14 84 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3,04 11 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,34 92 Zbigniew Klatt z Bogatyni

FRANCJA
1) 2 30 78 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,20 79 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4 28 77 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 3,26 83 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 4 09,54 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,27,55 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 3 26 13 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 4,25,14 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 2,22,29 Zbigniew Klatt z Bogatyni

HISZPANIA
1) 3 03 63 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2 46 78 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 2,41 40 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4,17 83 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 2 44,35 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 3,07 47 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4,16 55 Zbigniew Blatt z Bogatyni
8) 2,35 85 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,26 26 Zbigniew Blatt z Bogatyni

WIELKA BRYTANIA
1) 2,40 37 Zbigniew Blatt z Bogatyni
2) 3 04 07 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3,47 29 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 6 04 62 Zbigniew Blatt z Bogatyni
5) 3,11 44 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 40 30 Zbigniew Blatt z Bogatyni
7) 5 58 64 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 43 57 Zbigniew Blatt z Bogatyni
9) 1 35 91 Zbigniew Stacwa z Warszawy

FORMULA ONE 2003

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

1) Melbourne	1'20.410	Adam Haski ze Świętochłowic
2) Sepang	1'26.477	Adam Haski ze Świętochłowic
3) Interlagos	1'05.258	Adam Haski ze Świętochłowic
4) Imola	1'14.434	Adam Haski ze Świętochłowic
5) Barcelona	1'12.553	Adam Haski ze Świętochłowic
6) A1 Ring	1'09.515	Adam Haski ze Świętochłowic
7) Monaco	1'09.541	Adam Haski ze Świętochłowic
8) Montreal	1'08.183	Krystian Frankowski z Łodzi
9) Nurburgring	1'23.353	Adam Haski ze Świętochłowic
10) MagnyCours	1'04.705	Adam Haski ze Świętochłowic
11) Silverstone	1'16.443	Adam Haski ze Świętochłowic
12) Hockenheim	1'12.859	Adam Haski ze Świętochłowic
13) Hungaroring	1'11.875	Adam Haski ze Świętochłowic
14) Monza	1'20.635	Adam Haski ze Świętochłowic
14) Indianapolis	1'07.060	Adam Haski ze Świętochłowic
15) Suzuka	1'29.105	Adam Haski ze Świętochłowic

04

HISZPANIA
1) 2,47 22 Przemysław Bednarek z Batowic
2) 2 24,11 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2 18 65 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2 21 38 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 30,67 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,40 27 Przemysław Bednarek z Katowic

WIELKA BRYTANIA
1) 2,35 64 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 45,02 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,13,30 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,35 74 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1 59,56 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,17 80 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 16 81 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA
1) 2,20,84 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 44 24 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,22 10 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,51 50 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 49 44 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,31,78 Dariusz Lisowski z Warszawy

USA
1) 2,20,62 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,43 70 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2 35,12 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2 07 33 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 11 82 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 3,02 24 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 11 20 Dariusz Lisowski z Warszawy

JAPONIA
1) 2 48 46 Przemysław Bednarek z Batowic
2) 2,44 52 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 3 15 08 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3,02 57 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 20,38 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 54,26 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA
1) 1 48 96 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 1 36 52 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2 07 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 1 37 80 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 01 58 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 1 46 72 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 12,78 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1) 2 42,74 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,18 20 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3 17,34 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 3 49 93 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 43 04 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2 28,78 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 32,84 Dariusz Lisowski z Warszawy

FINLANDIA
1) 2 12 14 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 1 38 36 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3 39 72 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2 34 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1,54,00 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 31 54 Dariusz Lisowski z Warszawy



WYŚCIGI FORMUŁY 1 NA "NECIE"



Ostatnio dostałem miły e-mail, którego treść przedstawię (w skrocie):
(...) Panie Mirku, może zainteresuje Pana, jako znawcę i miłośnika Formuły 1, moja strona internetowa. Umieściłem na niej interaktywną grę, która została przygotowana we flashu. Gra zapisuje i przechowuje na serwerze wyniki, a to stwarza możliwość rywalizacji on-line. (...) Ignacy "iGOI" Grzybowski

Byłem tam i grałem (na razie próbnie, z braku czasu, ale już niedługo przysiądę na maksa). Gra relaksuje - polecam. Ponizej podaję adres strony, gdzie przeczytacie wszystkie szczegóły i reguły, i gdzie mozecie pojechać:
http://www.igo.com.pl/

OLDSCOOL

Stunt Car Racer

- Wydawca: Micro Style
- Rok Produkcji: 1989
- Platforma: C64, Amiga, PC



"Stunt Car Racer" - gra znana głównie z C 64, potwierdzająca powiedzenie, że nie grafika decyduje o grywalności... Cóż bowiem tu mamy? Kilka klocków, kropki, kratki, ekstremalne umowność. Jednak model jazdy oraz sam pomysł na grę odsunął braki w cień. Pomykanie samochodem po umieszczonych nad ziemią rampach wymaga precyzji nie mniejszej niż w najnowszym COLINie. Bówiem dobrze czuć, jak zawieszenie "dobija" po skoku, tak samo wyraźna jest bezwładność na szczycie wzniesienia! Moc! Dochodzą do tego świetnie pomyślane trasy - konfiguracja zakrętów i nierówności sprawia, że bez wprawnego manipulowania przepustnicą, dopalaczem i kierownicą szybko kończymy pazo drogą. Zbyt szybki najazd na nierówność czy szczyt wzniesienia, za wolny podjazd pod hopkę - wszystko jest potencjalnie niebezpieczne. Oczywiście po trasę zostaniemy wciągnięci, ale przeciwnik się oddali całkiem znacznie... Ma to znaczenie w przypadku rozgrywania sezonu - każde potknięcie oznacza brak punktów, a tym samym ograniza szanse na końcowe zwycięstwo. Triumf premiowany jest owansem do bardziej kozackiej ligi, która rozbija się na jeszcze bardziej zakręconych rampach... Przy uwzględnieniu faktu, że kilka niewprawnych skoków oznacza rozbicie samochodu, a kontynuacji i restartu nikt nie przewidział, wyraźne widać, że nie jest to gra na jedno posiedzenie. [Loser]

Lomborghini Dioblo GT

opracował Dawid Kalus z Malbarka



Powstała w 1963 roku firma Lomborghini przejęta została w 1998r przez niemieckie Audi, co jednak niewiele zmieniło w palecie oferowanych modeli. Nadal flagowym produktem firmy jest model Diablo, produkowany od 1990 roku w liczbie około 250 sztuk rocznie. Jest to ekskluzywny i dosc ekstrawagancki supersportowy samochód, który na początku 1999 roku poddany został niewielkiej modernizacji. Oferowany jest w postaci coupe lub otwartego roadstera. Wersje SV, GT oraz GTR dysponują nadwoziem zamkniętego coupe, mają napędzane tylne koła i wyposażone są w potężny silnik V12 - 5,7 lub 6,0 litra o mocy 530 lub 550 KM w wersji SV, 575 KM w wersji GT oraz 590 KM w wersji GTR. Symbol VT dotyczy wersji pojazdu dysponującej napędem czterech kół z rozdziałem mocy 15% na os przednią i 85% na tylną. Diablo jest jednym z kilku najszybszych seryjnie produkowanych samochodów.

Opony: Super Soft
Zawieszenie:
Spring Rate B 0/11 0
Ride Height 45/45
Damper Bound 7/7
Damper Rebound 7/7
Camber Angle 2 3/1 3
Toe Angle 0,0/0,0
Stabilizers 3/5

Hamulce:
Brake Balance 9/9

Spojlery:
0,58/0,79

ASM 10
TCS- 5

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 10
Limited-slip Accel 40
Limited-slip Decel 20
1) 3 507
2) 2 343
3) 1 635
4) 1 220
5) 0 952
6) 0 788
F) 3 951
Auto Setting
Level 36

TELEXTREME

Nie dalisie się nabrać... wydawcą gry jest ELECTRONIC ARTS. Zwycięzcą został Mariusz Król, któremu gratulujemy.

Pytanko podsunął Krystian Frankowski.

W GRAN TURISMO 3 znajduje się samochód, w którym po zakupie (w sklepie, w garażu) jest błąd w nazwie (dla ułatwienia podamy, że przekręcone są literki). O jaki samochód chodzi?

Termin: do 2 maja 2004 r.

Nagrodę otrzymuje: Mariusz Król

Kącik RPG 51



Witam wszystkich RPGraczy w nowej porze roku (nareszcie, choć nie zawsze to czuć), w po-jubileuszowym "Kąciku..." Tak się zdarzyło, ze w zeszłym numerze stuknęła pięćdziesiątka, ktory to fakt przeszedł bez większego echa, choć pierwotnie miało wtedy nastąpić rozwiązanie Konkursu Literackiego, które to jednak zostało przesunięte na bieżący numer. Nic straconego - urżnąć się ze szczęścia można zawsze i to nawet bez okazji, czego jednak nie polecam, zwłaszcza w czasie grania w FFX (Tidus się mylił z Yuną:) Tym razem, oprócz wspomnianego konkursu, "Kącik.." został zadedykowany maglowaniu drugiego BALDURa, wypadło przy tym chwilowo kilka stałych działow, zresztą jakoś ostatnio nie dostałem od Was zadnej nowej recki ani questów z MORROWINDa. Co jest - wyczerpały się tematy czy co? No, to chlup, na rozgrzewkę! [star]



KONTAKT star@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

KONKURSY

KONKURS LITERACKI - ROZWIĄZANIE

Zanim zaczniecie czytać pracę znajdującą się na stronie obok chciałbym wygłosić kilka słów podsumowania owego konkursu, w którym to, jak wiadomo, zadaniu polegało na wymyśleniu historii łączącej dwa dowolne eRPeGi z PlayStation. Przede wszystkim chciałem wyrazić swe wielkie zadowolenie dono'nie jako ci przysyłanych prac, i choć nie wszyscy podeszli do tego zadania według przedstawionych założeń, prezentując czesami nie tylko niezwykle długie lecz również powiązane wyłącznie osobami bohaterów opowieści, to jednak czerpałem prawdziwą przyjemno'ć z ich czytania i miałem duży problem z wyborem tej najlepszej. To, że postanowiłem uhonorować pracę Dawida, wynikło w głównej mierze z pomysłowości autora, który w sprytny i nawet logiczny sposób połączył fabuły siódmego i ósmego FINALa, prezentując przy tym całkiem niezły kunszt pisarski (nie musiałem wiele poprawiać, choć wyciąć zdarzyło się to i owo, by się zmieścić:) Fotki nagród ponizej





NOTOWANIA

FINAL FANTASY 10 - WYNIK MECZU BLITZBALL
Jacek "Seamour" Mróz z Garwolina 22:0

RPG EXTREME ROZWIĄZANIE

Pytanie sprzed miesiącanie sprawiło Wam większych problemow, zas prawidłowa odpowiedz brzmi: na wysiadach chocobo (FF7) Cloudia mogą zastąpować Tifa oraz Cid. Nagroda wędruje tym razem do Kamila Kineckiego z Poznania, a następne pytanie za miesiąc.

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują
Jacek Mróz z Garwolina,
Kamil Kinecki z Poznania
oraz Dawid Traczykowski z Łodzi

SZPERACZ RPG

ANIMA CIĘ WYRĘCZY (FFX)

Nie trzeba mieć wypasionej drużyny, czy stosować kosmiczne taktyki by nazbierać dopowiednią ilość sfer do podpakowania postaci. Wystarczy Anima z ok. 15 000 HP i STR minimum 200, czyli odpowiednio dopakowana Yuna. Walczymy wplerw z One-Eye - dwa razy atak i gościa nie ma - i tak w kółko, aż nazbieramy potrzebną ilość Magic Def Sphera, które używamy na Sphere Gndzie i "korzystamy" Yuną, aby Anima miała 255 Magic Def. Teraz mozemy walczyć z Jumbo Flanem - zakładamy Hasta Regen i cały czas painujemy, dispelując okazyjny Regen gluta. Po ok. 5 minutach glut wymięka, a my zbieramy Magic Sphery. Teraz walczymy z Jugemautem - Protect, Haste plus Regen i po ok. 13 trafieniach (za 99 999) typka nie ma. W czasie walki taduje się Oblivion, który jednak wykorzystujemy w starciu z innym stworem - Tanketem - odpalamy go zaraz po jednym ataku Panem. Tak na zmianę walczymy z tymi dwoma, a gdy mamy odpowiednią ilość Defense Sphera, pakujemy Yunę, by Anima miała 255 Def, a następnie zabieramy się za Ironclada. Zakladamy Haste, Protect i Regen i cały czas atak Panem - aż kolezka się podda. I tak w kółko. *[Michał Guz z Kurowa - 1 pkt.]*

SEKRETNY POKÓJ (DISGAEA)

W zamku znajdują się dwa ukryte przyciski - jeden za tronem, a drugi w czaszce na ladzie sklepu. Po ich nacisnięciu oraz zbadaniu kąta pokoju w pomieszczeniu z Longinusem (ten który tłumaczy wszystko o broni), Etna udaje się do swojego sekretnego pokoju, gdzie uzyskujemy dostęp do jej pamiętnika. Za każdym razem, gdy skończymy jeden rozdział gry, odblokujemy kolejny obszar w pamięci naszej bohaterki. Warto odblokować ów drobny sekrecik, gdyż można się niezle zdziwić dowiadując się o relacjach pomiędzy Etną a ojcem Laharlem. *[Redek Konstanty - 1 pkt.]*

NEWS

DATY PREMIER

Mam dobrą wiadomość - NIPPON ICHI SOFTWARE postanowiło wskoczyć na rynek europejski, wydając w wersji PAL ich ostatnie dzieło DISGAEA oraz - przygotowywanego do premiery w USA - PHANTOM BRAVE. Tak trzymać!

USA

Growlanser Generations (PS2) kato
Phantom Brave (PS2), początek sierpnia
Tales of Symphonia (GC) połowa lipca

EUROPA

Disgaea: Hour of Darkness (PS2) początek maja
PSO E III: C.A.R.D. Revolution - (GC) ... koniec kwietnia





BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Chciałbym początkowo przymierzałam się do stworzenia opisu dotyczącego tej gry, stwierdziłem jednak, że w sumie najważniejsze jej elementy mogę z powodzeniem przedstawić w 2-3 odsłonach "Kącika...". Wydawać by się mogło, że to i tak dużo, zwłaszcza że znajomość charakter tej gry, jednak zapewnienie Wam, że dokładne poznanie specyficznego, stanowiącego hybrydę D&D, systemu DR:DA2 otworzy nowe pakiety grywalności, a i zastosowanie znajdą porady na niektórych bossów. By nie przeciągać dłużej, zapraszam do lektury tabelek.

1. JAKOŚĆ I JEJ WSPÓŁCZYNNIKI

Wszelki oręż oraz elementy opancerzenia postaci w dwóm DARK ALLIANCE charakteryzują się rożną jakością wykonania, którą rozpoznać można po przymiotniku poprzedzającym nazwę danego sprzętu. Jakość ta ma istotny wpływ zarówno na zakres obrażeń określających daną broń klasę danego pancerza (Armor Class), jak i na podawany w menu całościowy damage zadawany przez postać, stanowiący połączenie obrażeń z oręża i bonusów płynących z modyfikatorów parametrów (np. +4 dla wartości 18-19), specjalizacji w broni (Weapon Focus) oraz ewentualnych technik i ataków specjalnych (jak Power Attack lub Barbarian Rage). Określone jakość oznacza określony współczynnik, przez który zostają przemnożone bazowe współczynniki broni (wraz z plusami z ulepszeń) i wspomniane bonusy, a także bazowa wartość klasy danego pancerza (AC). Najlepiej zilustruje to poniższa tabela i następujący po niej przykład.

Jakość	Broń i bonusy	Klasa pancerza
Shoddy	x0.5	-15%
- (Normal)	x1.0	bez zmian
Fine	x1.5	+15%
Remarkable	x2.0	+30%
Superior	x2.5	+45%
Grand	x3.0	+60%
Imperial	x3.5	+75%
Flawless	x4.0	+90%

Uwaga: w przypadku walczącej bez broni Vhadry, modyfikatory z parametrów i technik specjalnych zostają przemnożone przez 5.

Obliczanie obrażeń - przykład:

Barbarzyńca Dam posiada Strength 18 (modyfikator +4) oraz maksymalną zdolność Great Weapon Focus (+3 do obrażeń). Władając pojedynczą Superior Great Axe +2 (obrażenia bazowe 12-16) po przemnożeniu 30-40, po dodaniu przemnożonego ulepszenia 35-45) 'odpala' Barbarian Rage z poziomu 5 (dodatkowe obrażenia 5-30) a następnie atakuje przeciwnika techniką Power Attack z poziomu 4 (obrażenia -8).

4 (Strength) + 3 (Weapon Focus) + 8 (Power Attack) + [5-30] (Rage) = [20-45]
[20-45] x2.5 = [50-112]
[35-45] + [50-112] = [85-157] obrażeń z takiego przedziału zada Dam przy określonych wyżej warunkach.

Określoną jakością odznaczają się również posiadane przez postać akcesoria (pierścienie i amulety), jednak w tym przypadku ma ona wpływ jedynie na ich cenę rynkową.

2. ULEPSZANIE BRONI I PANCERZY

Zaimplementowany w grze system tworzenia własnego magicznego ekwipunku może nie stanowi przełomowego odkrycia, jednak spełnia swoje zadanie i posiada kilka smaczków. Polega on, jak napisałem w recenzji, na łączeniu broni, pancerzy i akcesoriów z odpowiednimi kamieniami szlachetnymi, uzupełnionymi przez stanowiącą konieczny 'podkład' Rune Stones. Modyfikować w ten sposób można tylko sprzęt o jakości Fine lub wyższej, zaś maksymalna pojemność wynosi 16 kamyków, co daje ulepszenie o wartości +5. Od tej reguły istnieje jeden wyjątek - mianowicie na poziomie trudności Extreme pojemność akcesoriów (i tylko ich) zostaje zwiększona do 176 (ulepszenie +15). Trzeba przy tym pamiętać, że w czasie procesu tworzenia (u wiadomego kowala) należy wkładać rowno'n najlepiej taśsie określone ilości Rune Stones i klejnotów, gdyż końcowy efekt i tak będzie zależny od najmniejszej liczby. Dla ułatwienia podaję odpowiednie zależności:

+1 - 1 Rune Stone i po jednym klejnocie
+2 - 2-3 sztuki każdego z nich
+3 - 4-7 sztuk
+4 - 8-15 sztuk
+5 - 16 sztuk

Efekty uzyskiwane z określonych kamieni różnią się od siebie w zależności od tego, czy występują w orężu, opancerzeniu czy też akcesoriach. W przypadku kreacji ekwipunku do broni zaliczana się również rękawica (ma to znaczenie dla atakow Vhadry), a do akcesoriów buty, dzięki pancerzy ograniczając do zbroi, hełmu i tarczy. Poniższa tabele wyszczególniając, jakie efekty można uzyskać z kuźlogo z dwóch różnych kamieni, jakie można użyć do ulepszania sprzętu.

BRONIE

Moonstone zwiększa zdolność Combat Reflexes (o 1 na poziom)
Sapphire zwiększa zdolność Cleave (o 1 na poziom)
Diamond dodaje szansę na zraszczenia nieumarłego przy trafieniu krytycznym (15% na poziom)
Jet zwiększe Armor Class za każdą część pancerza (o 1 na 2 poziomy)
Emerald odnawia Magic Power przy zadawaniu obrażeń (5% z damage na poziom)
Ruby dodaje efekt Bleeding (1 Health na sek. przez 1 sek. na poziom)
Coral zwiększe minimalne obrażenia broni (o 20% na poziom)
Jacinth dodaje obrażenia od Fire (1-6/poziom)
Topaz dodaje obrażenia od Shock (1-8/poziom)
Jade dodaje obrażenia od Acid (1-4/poziom)
Aquamarew dodaje obrażenia od Cold (1-4/poziom)
Pearl zwiększa zdolność Improved Critical (o 1 na poziom)
Amethyst zwiększa obrażenia krytyczne (o 1-11 na poziom)

PANCERZE

Moonstone redukuje czas trwania enemalki Slow i Stun (o 20% na poziom)
Sapphire zwiększa zdolność Power Attack (o 1 na poziom)
Diamond dodaje odporność na wszystkie żywioły oraz Poison (3% na poziom)
Jet zwiększa ilość Health (o 5 na poziom)
Emerald zwiększa ilość Magic Power (o 5 na poziom) oraz zmniejsze wagę zbroi (o 15% na poziom)
Ruby powoduje odbijanie we wroga części zadanych przez niego obrażeń (5% na poziom)
Coral zwiększa zdolność Shield Expertise (o 1 na poziom)
Jacinth dodaje odporność na Fire (5% na poziom)
Topaz dodaje odporność na Shock (5% na poziom)
Jade dodaje odporność na Acid i Poison (5% na poziom)
Aquamarine dodaje odporność na Cold (5% na poziom)
Pearl zwiększa szansę na lepszy skarb (o 1% na poziom)
Amethyst dodaje odporność na obrażenia fizyczne (3% na poziom)

AKCESORIA

Moonstone zwiększa zdolność Sprint (o 1 na poziom)
Sapphire zwiększa zdolność Sunder (o 1 na poziom)
Diamond zwiększa zdolność Illess (o 1 na poziom)
Jet zwiększa zdolność Sanctuary (o 1 na poziom)
Emerald zwiększa zdolność Iron Will (o 1 na poziom)
Ruby zwiększa zdolność Great Fortitude (o 1 na poziom)
Coral zmniejsze efekt Knock Back (o 10% na poziom)
Jacinth zwiększa Strength (o 1 na poziom)
Topaz zwiększa Dexterity (o 1 na poziom)
Jade zwiększa Constitution (o 1 na poziom)
Aquamarine zwiększa Intelligence (o 1 na poziom)
Pearl zwiększa Wisdom (o 1 na poziom)
Amethyst zwiększa Charisma (o 1 na poziom)

SPECJALNE KOMBINACJE

BRONIE

Amethyst + Jacinth (Flaming Burst) *
Amethyst + Topaz (Shocking Burst) *
Amethyst + Jade (Corrosive Burst) *
Amethyst + Aquamarina (Icy Burst) *
Emerald + Ruby (Vampiric) **

* obowiązują efekty klejnotów składowych, jednak dodatkowe obrażenia krytyczne (z Amethyst) zmieniają swój typ na związany z drugim składowym kamieniem (np. Fire dla Jacinth)
** powoduje odnawianie zarówno Energy, jak i Health przy zadawaniu obrażeń (5% z damage na poziom)

PANCERZE

Coral + Ruby (of Rage) - zamiast efektów z klejnotów składowych powoduje zwiększenie zdolności Barbarian Rage (o 1 na poziom)

ZWYCIĘSKA PRACA KONKURSOWA

autor: Dawid Traczykowski z Łodzi



Jesnozielone macki Lifestreamu rozświetlały swą poświatą noc niczym promienie słońca. W kilka chwil rozprzestrzeniły się nad miastem, zwanym Midgar przez mieszkańców tej planety. Niedługo potem Gaia cała pokryta została ich blaskiem, odbrze widocznym z każdego zakątka naszego układu. Wyzwolona przez Aeris moc planety stawiła opór niszczycielskiej sile Meteoru, rozbijając go na miliony drobnych kawałków krążących po układzie. Terra aż po dziś dzień. Cloud spojrzał w niebo i zobaczył jej twarz. Dziewczyna uśmiechnęła się ciepło do niego i przystąpiła do dzieła tworzenia. Z tarczy Lifestreamu zaczęła się powoli wyłaniać istota mająca chronić Gaię - następczyni Aeris, stworzona przez nią samą. Tak narodziła się Ultimecia.

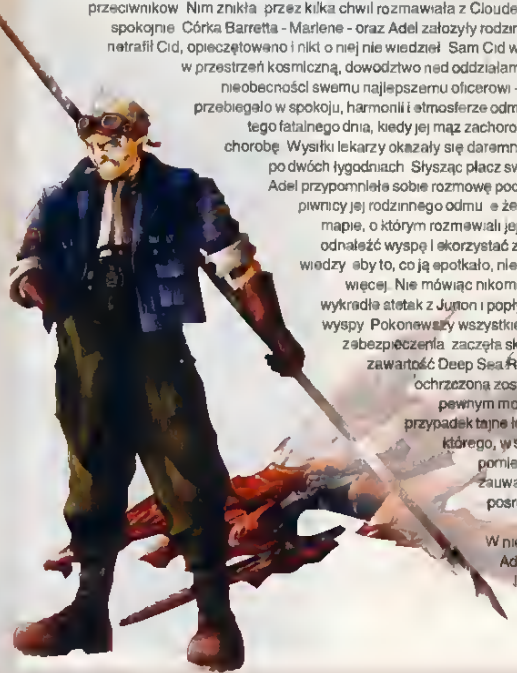
Następnego ranka nie było już śladów po wydarzeniach tamtej nocy. Nie było także śladów po Vincencie, którego nikt już później nie widział. Cait Sith powrócił do Gold Saucera, Cid rozpoczął budowę statku kosmicznego, aby ziścić swe marzenia o podróżach międzyplanetarnych, Red XIII zniknął bez śladu w miesiąc po wydarzeniach z Krateru, a Yuffie wróciła do swej rodzinnej wioski z obiecanymi jej przez Clouda materiami. Barrett wraz z córeczką Marlene zamieszkał w Nibelheim, w mieście tym osiedlili się również Cloud i Tifa, którzy pobrali się w kilka miesięcy później. Równo rok po zwycięstwie Sephirothe urodziła im się córka, której nadali imię Adel, co w języku starożytnych oznaczało "inteligentna i rządna wiedzy". Taka też była - bystra i ciekawa otaczającego ją świata. Kiedy miała 6 lat rodzinę odwiedziła Yuffie, przyjaciółka Clouda i Tify z pamiętnych czasów. Cała trójka wraz z Barrettem rozmawiała o historii, które miała miejsce kilka dni wcześniej. Otóż kiedy Yuffie wracała do domu przez wiszący nad przepaścią most, została zaatakowane przez grupę zamaskowanych bandytów. Uszła z życiem cudem, straciła jednak wszystkie niesione ze sobą tego dnia materie. Nie był to pierwszy tego typu atak, gdyż napady rabunkowe zdarzały się coraz częściej, także w innych miejscach na Gai. Ludzie najwyraźniej cieszyli się wolnością aż zanadto, czując się bezkarnymi i nieuchwytnymi. Sprawy wyglądały coraz gorzej i Cloud wiedział, że musi coś zrobić, zanim fala przemocy zaleje planetę. Postanowił wezwać Cida, aby w piątkę znaleźć słuszne rozwiązanie. Na trwającej kilka godzin naradzie podjęte zostały ważne decyzje - postanowiono zniszczyć zarówno wszystkie materie, jak i reaktory mogące służyć do ich produkcji, które rzekomo nie działały od 7 lat. Cid podjął się zadania utworzenia noszącej jego imię jednostki bojowej, zdradził on przyjaciołom także pewną tajemnicę. Podczas jednego z lotów próbnych Ragnarokiem, jak to nazwał swój nowy statek, miał awarię silników i musiał awaryjnie lądować, co miało miejsce w pobliżu wyspy na której przed laty bohaterowie znaleźli materię najpotężniejszego summona. Po wylądowaniu zagłębił się w las w poszukiwaniu surowców do naprawy statku i opierając się na jednej z gałęzi drzewa zauważył, że stanowi ona sprytnie ukrytą dźwignię. Jego oczom ukazało się przejście w głąb ziemi, prowadzące do olbrzymiej, wielopoziomowej biblioteki zawierającej chyba całą wiedzę o planecie, a może nawet całym układzie. Rozgorzała dyskusja, co począć z tym znaleziskiem, wszak stanowiło nie tylko źródło informacji (tam to Cid odnalazł schematy zaawansowanych silników rakietowych), lecz również wielkie zagrożenie, gdyby wpadło w niepowołane ręce. W czasie rozmowy nikt nie zauważył, że przyjaciołom przysłuchuje się sześcioletnia Adel, zwabiona do piwnicy podniesionymi głosami!

Natychmiast po zebraniu podjęto odpowiednie działania. Zniszczono wszystkie materia będące w posiadaniu Yuffie i utworzono oddział "Cid", który zajął się wysadzaniem w powietrze reaktorów. Wszystko szło zgodnie z planem, aż do chwili wkroczenia do reaktora Gongaga. "Cid" natrafili tam na silny opór bandytów produkujących materię i w walkach zginęło kilkunastu członków grupy uderzeniowej. Gdy wydawało się, że oddział poniesie porażkę, pojawiła się ona - Ultimecia - i jednym atakiem obezwładniła wszystkich przeciwników. Nim znikła przez kilka chwil rozmawiała z Cloudem. Kolejne lata mijały spokojnie. Córka Barretta - Marlene - oraz Adel założyły rodziny. Bibliotekę, na którą natrafił Cid, opieczętowano i nikt o niej nie wiedział. Sam Cid wyruszył Ragnarokiem w przestrzeń kosmiczną, dowodztwo nad oddziałami przekazując na czas nieobecności swemu najlepszemu oficerowi - Dollettowi. Życie Adel przebiegało w spokoju, harmonii i atmosferze odmowego ogniska, aż do tego fatalnego dnia, kiedy jej mąż zachorował na jakąś nieznaną chorobę. Wysiłki lekarzy okazały się daremne i jej ukochany zmarł po dwóch tygodniach. Słysząc płacz swego synka, załamana Adel przypomniała sobie rozmowę podsłuchaną przed laty w piwnicy jej rodzinnego odmu, o że pamiętała miejsce na mapie, o którym rozmawiali jej rodzice, postanowiła odnaleźć wyspę i skorzystać z zawartej w bibliotece wiedzy, aby to, co ją spotkało, nie przytrafiło się nikomu więcej. Nie mówiąc nikomu o swych zamiarach, wykradła statek z Junon i popłynęła w kierunku owej wyspy. Pokonawszy wszystkie założone przez Cida zabezpieczenia, zaczęła skrupulatnie przeglądać zawartość Deep Sea Research Center, jak to ochrzciła została ta biblioteka, aż w pewnym momencie otwarte przez przypadek tajne laboratorium, na końcu którego, w szczelnie zamkniętym pomieszczeniu, można było zauważyć kształt człowieka pośrod unoszącej się pary.

W niecały tydzień później Adel odkryła podobne laboratorium w podziemiach Midgaru, a następnie dystrykt po dystrykcie zaczęła wysadzać w powietrze budynki tego miasta. Ludzie ginęli w zastraszającym tempie, wybuchy słychać było w promieniu wielu mil, a gdy już płonęła połowa miasta, pojawiła się Ultimecia, która została stworzona, aby chronić ludzi od wszelkiego niebezpieczeństwa. Nim jednak zdołała użyć swojej mocy, zatrzymała się w bezruchu, a następnie złożyła hołd posłuszeństwa Adel i na jej rozkaz zaczęła kontynuować niszczenie miasta. Początkując ów chaos, Adel sprowokowała pojawienie się Ultimecii, aby następnie użyć tzw. Kamieni Edenu od jej podporządkowania i przyzywanie byłej protektorki Gai, kiedy łyko miała na to ochotę, zdobywając przy tym moc korzystania z czerwonej magii. Midgar obrócił się w ruinę w zaledwie kilka minut, niedługo potem cały wschodni kontynent pokryty został pożogą i zniszczeniem. Farma chocobo, Junon i Fort Condor przestały istnieć, z Mythril Mine zaczęła wydobywać się lawa, zaś na skutek erupcji wulkanicznych kontynenty zaczęły zmieniać swoje położenie do takiego, w jakim znajdują się dzisiaj. Kolejnym celem na drodze Adel stał się Coste del Sol i Gold Saucer.

Tymczasem ze swoich kosmicznych wojaży powrócił Cid, który - jak się okazało - zdobył informacje, a nawet próbki planet całego niemal układu Terra. Jedynym miejscem, którego nie odwiedził, była najbardziej oddalona od słońca Lufenia, choć według jego przypuszczeń to właśnie mieszkańcy tej planety stworzyli wiadomą bibliotekę. Okazało się również, że pięć pierwszych globów posiada jednakową strukturę życiową, co Gaia, a ponadto gdy zajdzie peryhelium, są one w stanie wyzwolić energię mogącą zniszczyć wszystko. Taka sytuacja prawdopodobnie nie miała jeszcze miejsca i Cid nie potrafił określić, kiedy to nastąpi, jednak wedle informacji zawartych w księdze, którą zabrał ze sobą jeszcze przed wylotem, można skorzystać z części tej mocy poprzez odpowiednie ustawienie jedynie materii tych planet, które to właśnie przywiózł ze sobą. Postanowiono skorzystać z tej mocy, by pokonać sprawcę kataklizmów nawiedzających planetę, gdyż wówczas nie wiedziano, że stoi za nimi córka Clouda i Tify. Prawda wyszła na jaw, gdy Dollet wrócił z oględzin spalonej biblioteki w Deep Sea Research Center oraz owego ukrytego laboratorium, zawierającego jeszcze do niedawna - jak się okazało - Jenovę, przywożąc ze sobą należący od Adel naszyjnik z wizerunkiem Leviatana. Nie była to jedyna zła wiadomość przekazana tego wieczora, okazało się bowiem, że w zniszczonym Gold Saucer zginęła Marlene wraz z mężem i córeczką. Następnego dnia, zgodnie z zaleceniami Cida rozmieszczono materie w odpowiednich miejscach na Gai. Punkt, w którym miała się wytworzyć niszczycielska energia, ustalono na Cosmo Canyon - następną wioskę na drodze Adel. Forteł udał się i czarownica została zwabiona w pułapkę, jednak nie obeszło się bez ofiar. Zginęła rażona piorunami Yuffie, zginął też Barrett, który samobójczym atakiem wepchnął przyzwaną przez Adel Ultimecię w utworzoną przez przywiezione z kosmosu kamienie czarną sferę mocy. Ostateczne starcie z Adel należało jednak do samego Clouda, który ciężko ranił swą wyrodną córkę za pomocą magicznego biało-niebieskiego miecza, zmuszając ją do ucieczki.

Następnego dnia po tych wydarzeniach, w nieznanych okolicznościach znikły wszystkie przywiezione przez Cida materie. Wszystkie oprócz jednej, skrzętnie ukrytej, a następnie przetopionej przez Clouda na wisiorek w kształcie głowy lwa, który był odtąd przekazywany z pokolenia na pokolenie przez jego potomków. Materie te, zwane także Kamieniami Edenu, mogły nie tylko niszczyć, lecz w odpowiedniej konfiguracji także przenosić w czasie i przestrzeni lub przejmować kontrolę nad istotami i żywiołami. To właśnie wykorzystała Adel, łącz jej znalezione w Midgarze kamienie uległy po części zniszczeniu na skutek mocy Ultimecii. Barrettowi wybudowano grobowiec w okolicach Cosmo Canyon, przyjaciele musieli również pochować Yuffie, a resztę życia poświęcili na poszukiwaniu śladów Adel oraz budowaniu miast. Cloud był autorem projektów tzw. Ogrodów - wielkich mobilnych baz mających chronić ludzi teraz i w przyszłości. Jeden taki Ogród został wybudowany jeszcze za jego życia, powstając na miejscu Midgaru, gdy ta część kontynentu oddzieliła się od reszty stając się wyspą. Dollet również doczekał się miasta o swoim imieniu, przekazując przyszłym pokoleniom pamięć o jednostce "Cid". Nazwa ta, na skutek błędu popełnionego przez jednego z jego wnuków, uległa zmianie na "SeeD" i taka pozostała po dziś dzień. Od tamtych wydarzeń minęło ponad 100 lat i teraz Gaia wygląda zupełnie inaczej. Pozostała na niej tylko jedna znana z tamtych czasów osoba - Adel, która włada teraz krainą o nazwie Eshtar. Użyła ona resztki posiadanych materii, aby wyrwać Ultimecię ze spirali czasu, łecz nie zdołała jeszcze przywrócić jej wszystkich mocy. Aby tak się stało, musi ona jeszcze odrosnąć, gdyż odrodziła się w ciele dziewczynki o imieniu Rinoa. To, że Ultimecia nie została zgładzona przez Kamienie Edenu, wynika z tego, że została ona stworzona przez istotę mieszkającą gdzieś na planecie Lufenia. Osobą tą była Aeris.



Listy



Jest dobrze, głównie za sprawą przygrzewającej "lampy", dzięki której można częściej wyskoczyć w plener. Że bez gier? Cóż, wszelkie handhelds wymyślono pod kątem takich właśnie wypadów, że nie wspomnę o możliwości multiplayerowania. I nie ma co zaprzeczać - w tym kontekście kieszonsolki rządzą. Z drugiej strony, mając wielką chcicę szarpnąć w Multi np. w HALO, na łonie natury - byłoby to kłopotliwe, czyż nie? Poza tym polecam odchemic się nieco, zostawić konsole na chacie, poszaleć na rowerze, a granie zostawić sobie na nudne wieczory, gdy... wypadałoby się pouczyć. Wtedy granie smakuje jak nic! (...) W bieżącej odsłonie LISTÓW kontynuuję zamysł publikowania co bardziej poważnych kawałków. Czy wszystkim wyjdzie to na zdrowie - tego nie wiem. Oczekuję zatem komentarzy nadsyłanych zarówno drogą tradycyjną, jak i na forum PE, ew. na moją skrzynkę mailową. Dajcie znać (najlepiej również Ścierze), co sądzicie o takim stylu (...) d(^_^)b. Żegna się HIV-obciachowiec, uprawiający kaskaderski wypas owiec □ **hiv@psxextreme.pl**
tel. 0696 131 258,
a także listy na adres Redakcji
(z dopiskiem: "LISTY - HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Robert Dąbrowski, Trzebież; Robert Żurawski, Dąbrowa Tarnowska; Artur Sikora, Tomaszów Lubelski



Zdjęcie z "zerówki" FAZY.

PRYWATA

Damian (cdn) - tak się nie robi! Wyślij kolesiów z "procesorów" do kiosków niech tez mnie wmurzą :)
Kasia, Wrocław - podobam się jest zainteresowany
Jakub, Sosnowiec - zamiast podać i obiecywać, łapiej podskacz o pogadamy "na wideo"
Szymek, Pabianice - nonsens? Zatem, interesujące. Jakom HIV - nie wierzę.
Adam, ??? (SMS) - poradzą inne w trójkącie
Jula, Bydgoszcz - scenariusze wychodzi Ci nad wyraz dobrze ale truskawkowe są Kosa. Hm...

DEBIL MIESIĄCA

"[...] Jest taki sposób (znany już pewno wielu osobom z praktyki) na poderwanie dziewczyny - "na konsolę". Zapoznajemy dziewczynę i nie rozmawiamy na temat gier ani konsol. Najlepszy jest chyba uniwersalny temat muzyka. Można też popaść w jakąś filozofię, ale to ryzykowne. Nie dajemy absolutnie po sobie poznać, że interesujemy się konsolami. Po zapoznaniu, któregoś pięknego dnia pokazujemy dziewczynie młodzieżowe pisemko LOL. Dziewczyna w domciu czyta, podoba jej się. Następnie informujemy ją, że ci sami autorzy (nie zagłębiając się w szczegóły...) tworzą inne fajne pisemko i jej pozyczymy ze 3 numery PE. Po upływie ok. tygodnia dziewczyna naczyta się o konsolach (i to w przystępnej, bokowej oprawie) i zaleje ciśnienie, co by mieć taki sprzęt i móc pograć w to wszystko. Wtedy informujemy ofiarę o tym, że zbieg okoliczności sprawił, iz mamy taką w domu (użyłem słowa "ofiarę"? Przepraszam, chciałem napisać "piękną niewiastę"). Zapewne da się zaprosić na małą partyjkę w coś. Gdy już spodoba jej się bardzo jakaś gra u nas (np. HARVEST MOON - "pochłaniacz czasu"), wtedy już mamy ją w swoich szponach. Któregoś dnia da się namówić na nocną sesję z konsolą i alkoholem. Wtedy wystarczy wiedzieć jedno: Panowie dziewczyny są bardziej zboczone od facetów i tak naprawdę to one "myślą tylko o jednym", a że pod wpływem alkoholu wszystko im się bardziej... [...]"
Slawek K., ???

Nie wiem, gdzieś Ty się uchował, ale... częściej zmieniaj rękę.

KIEDY NOWE PE?

"[...] Yo! Chciałbym się zapytać, dlaczego nie pojawia się informacja, kiedy wyjdzie nowy numer, tak jak kiedyś - o ile mnie pamięć nie myli - pojawiała się przy "wstępniaku". [...]"
Fentasyoosh, Forum PE

Nie jest tajemnicą tudzież nowością, że PSX EXTREME ukazuje się w sprzedaży 20. dnia każdego miesiąca. Styczeń, luty, lipiec, październik... zawsze 20. dnia. I tak będzie zawsze, tj. do czasu, gdy to się nie zmieni, hihihi! Ale o tym, jeśli już, z pewnością wszystkich powiadomimy.

GRACZ Z POWOŁANIEM

"[...] Kiedyś w moim mieście prawie wszyscy grali na konsolach. Pamiętam jak jeszcze niedawno chodziłem do PlaySoftu (klub graczy), a teraz co? Nic! Wszystko zlikwidowali. Kiedyś w szkole można było pogadać o grach - nawet z dziewczynami. A teraz co? Nic! Gatunek graczy wymiera... czy co? (...) Prawie nikt nie chce go utrzymywać. Jest mało ludzi, którzy się o to starają. Działamy sami dla siebie - i to jest chyba tego przyczyna. Zapraszamy kumpli, ale takich, którzy wiedząc co to konsola, co to pad. Dlaczego nie zaprosimy takich, którzy tego nie wiedzą? Poszerzajmy grono graczy, bo widzę że źle się dzieje.

Myszaq. Idea słuszna, tylko jak to zwykle bywa - gorzej z wykonaniem. Bo komu się chce namawiać kumpla-ignoranta, tłumaczyć mu "co to za ludek z wąsami skacze po ekranie i dlaczego tak kretyńsko wygląda"? No? Jakoś nie widzę lasu rąk. A jeśli już kolo się wciągnie, chwyci w pada - kto z nas nie oprze się pokusie szybkiego skopania mu odpowiedniej części ciała, pokazania jak to hardcore owo wbijemy go w ziemię jedną ręką?

Ja już swoją 'fundację' mam. W każdą środę zostaję po szkole i uczę dzieci grać. Coraz większa ilość chętnych świadczy o tym, że kogoś jeszcze (poza nami) interesują gry. I co z tego, że mam pierwszego Soniaka, skoro wszyscy się dobrze bawią? (...) Gram z ośmiolatkami i nie wstydzę się tego. Wiem, że wyrosną z nich poważni gracze. Czlowieku! Jeśli więc czytasz ten list to zrób coś podobnego, bo blaszki i zamknięci w czterech ścianach gracze-dinozaury zdominują nasz świat. Ja sobie na to nie pozwolę. [...]"
Miłosz Stachura, Gorlice

M. Stary, masz zupełnie nie-polskie (o ile dzieciaków nie kasujesz na ciężkie banie "za lekcję") podejście. Gratuluję i podziwiam! Usiąść, odpuścić sobie przyjemną, solową partyjkę na rzecz przybliżenia i nauczenia kogoś smaku konsolowej rozrywki nie jest łatwo. Tym bardziej, jeśli nie jest to chętna, uśmiechnięta (a przynajmniej nie smierdząca bigosem) koleżanka.



BETA-TESTERZY

"[...] Wygrzebałem ostatnio jeden ze starych numerów PE, w którym Mezzi pisał o beta-testerach (hi Playman!). Po przeczytaniu tego tekstu doszedłem do wniosku, że taka wielka i kasiasta firma, powiedzmy EA, powinna wydawać same idealne, czy raczej bardzo dopracowane i przemyślane gry. Jeśli jeden tytuł testuje dajmy na to 50 (albo i więcej) testerów-wyjadaczy, to powinien on być dopieszczony na maksa. Gdyby każdy z tych beta-testerów zgłosił zastrzeżenie do jakiegoś konkretnego rozwiązania, to nie ma bata, żeby przez takie sito przeszedł jakiś bubel. A jak to wygląda naprawdę? Kupiłem ostatnio nowego BONDa - gra jest bardzo fajna, ale myślę, jak beta-testerzy mogli nie zauważyć, że autocelowanie w wielu przypadkach nie sprawdza się, utrudniając grę i wkur***c Gracza?! Czy nie można było tego poprawić? Takich przykładów jest wiele w innych grach, ale pytanie nasuwa się następujące: jakie zadania mają w takim razie beta-testerzy? Czy patrzą tylko na przenikanie tekstur i kolizję obiektów? Przecież powinni zgłaszać developerowi nie tylko błędy, ale też słabe rozwiązania gry. [...]"
Toudi, Wrocław

Od zgłoszenia błędu do jego rozwiązania długa droga, przyjacielu. Próbując rozwiązać

FAZA - PROGRAM O GRACH KONSOLOWYCH

"[...] Kiedyś śledziłem z wypiekami na twarzy wszelkie informacje nt. programu "FAZA", jakie ukazywały się na łamach PE (i w Necie), ale od pewnego okresu czasu nic o nim nie piszecie. Co się stało? Czy projekt padł? [...]"
Kazk, Wrocław

Ależ nie, przyjacielu. Program "FAZA" został nakręcony w listopadzie zeszłego roku, jeśli mnie pamięć nie myli, co miało miejsce w Krakowie (lokal, w którym miał miejsce Ogólnopolski Zjazd Fanów Nintendo zorganizowany przez firmę Świat Nintendo z Krakowa; pozdro!). Żeby bardziej szczegółowo nakreślić jego charakter, nakręcony został trailer, odcinek zerowy, z którym autorzy mieli zamiar zgłosić się do różnych stacji telewizyjnych w celu sprzedania swojego produktu (brzmi nieładnie, ale chodzi o sprawę oczywistą). Jako że projekt powstał w całości amatorsko i za prywatne środki, sporo czasu trwało sklecenie ("po godzinach") przez montażystów zajawki, która została wyświetlona w trakcie rzeczonego zjazdu, a jeszcze dłużej materiału, który miał zostać zaprezentowany przedstawicielom stacji TV. Na dziś dzień istnieje takowy materiał i negocjacje trwają w najlepsze. Co z tego wyjdzie, na jakim kanale pojawi się program i kiedy będzie to miało miejsce - albo nie wiem, albo nie chcę powiedzieć, hihihi! Bądź dobrej myśli. W bezpośrednim sąsiedztwie wrzucam kilka zdjęć pstryknietych w trakcie realizacji programu (sorry za jakość - komórki nie są w tym temacie wyspecjalizowanym sprzętem z górnej półki), zdradzające to i owo (fani piłki nożnej być może leją właśnie po nogach [S: jasne, tymbardziej, że nic nie widać, bo zdjęcia nadają się na znaczek pocztowy].





Pila

LIST MIESIĄCA



ZDOŁOWANY LIZUS

"[...] Jest godzina 22.26. Właśnie odłożyłem na półkę kolejny numer PSX EXTREME. Ogarnęło mnie bardzo dziwne uczucie. Jakiejś pustki, braku czegoś ważnego, co nadałoby sens moim poczynaniom. Nie wiem czemu tak jest. Nie wiem czemu narzekam. Ostatnio moje życie diametralnie się zmieniło. Mam świetną, inteligentną dziewczynę na którą nie zasługuję, przyjaciół którzy mnie wspierają, ale też przyjaciół których zawiodłem, ludzi którzy by mnie sprzedali za 4 złocisze i 60 groszy. Zawsze to wśnioweczka, ewentualnie rama fajek. I to lepszych. (...) Pogrywam na PleCu. Chociaż nie - pogrywałem. Teraz robię to dlatego, za nie mam nic innego do roboty. Latem - spacery, ew. zbiory owoców, prace przydomowe. Telewizja mnie nie porywa. Moje książki są dokładnie przewertowane, fabuły ulubionych mogę streścić w nocy, wyrwany ze snu. Na kino, teatr i nowe książki nie mam funduszy. Ciężko znaleźć pracę w małej wsi, tym bardziej 17-letniemu chłopakowi. Co za tym idzie - nie mam środków na zakup konsoli, więc zmuszony jestem do ponownej eksploracji świata ***nieczytelny tekst - wyj. HIV'a*** MORROWIND jest świetny. Ale moim życiem jest FINAL FANTASY 7. To ta gra stworzyła mój charakter. Wyrwała kilkadziesiąt godzin z mojego życia, Ukształtowała mnie. I kocham ją za to. Ale równocześnie nienawidzę jej. Przez tę grę nie wiem, co będę robił w przyszłości. Nie tylko przez nią, ale ta gra była dla mnie przełomem. Przez moje ręce przewinęło się wiele platform, gier, wszelakich uprzyjemniaczy życia. I zajęły w nim przewodnie miejsce. Podczas gdy moi kumple grali w piłkę na boisku, jak pędziłem do domu, aby czym prędzej szarpać w kolejną część "Rick Dangerous". Ale kiedy każdy z moich rówieśników robił coś, co go ulepszało, ja grałem. Jedni eksperymentowali z samochodami, inni z obwodami elektrycznymi, jeszcze inni kradli. Ale każdy z nich czegoś się nauczył. Ja wyniosłem umiejętność grania. Znajomość j. angielskiego też się jakoś przyplątała. Moją przyszłością będzie chyba nauczanie bachorów w jakiejś podstawówce. Nienawidzę dzieci, więc już mi ich szkoda (sadysta! - kor.). Nie wiem, kogo mam winić za taki obrót spraw. Chyba tylko siebie... (...) Czuję sentyment do Was. Kiedy patrzę na okładki PSX EXTREME z poprzednich lat, kiedy były na nich grafiki z FINALa 7, łzy stają w moich oczach. Jestem dziwnym, chorym na depresję człowiekiem. Za dużo chcę od życia, za mało daję od siebie. Pragnę Wam podziękować. Spędziłem z PE wiele świetnych chwil. Pismo podnosiło mnie na duchu. Dzięki Wam mogę dziś pisać, kochać, nienawidzić - po prostu żyć. Jesteście dla mnie jak wszystkie gry, które dały mi szczęście - kocham Was, ale czuję też nutkę nienawiści. Gdyby nie Wy (i one) - byłoby po wszystkim [...]"

Łukasz Sokalski, Trzydnik Duży

Siedząc na de nic nie wykombinujesz. Weź się w garść (to już coś), rusz głową. Na dobry początek proponuję ukraść dachówkę sąsiada i odsprzedać mu ją po dobrej, okazyjnej cenie. To się nazywa marketing! (...) Doły dopadają każdego, nawet systematycznie. Moja rada - sprzedaj kompa (z treści listu wynika, że masz takowego), dorzuć do otrzymanej kwoty kasę otrzymaną z szantażu, po czym kup konsolę. Nie ściemniaj, że nie wystarczy, wszak używane cacka można nabyć za 500 - 600 zeta, a przechodzonego GaCka nawet za 3 stówki. I gdybyś jeszcze podał w liście swój adres, pewnie otrzymałbyś nagrodę (gra, pocieszny gadżet, cokolwiek...), a tak... przepadło. Łukaszu, co by poprawić Ci humor - bonusowo otrzymujesz laski z targów (TGS'03, Xbox Live). Jak spożytkujesz tę wygraną - nie wnikam. (...) Swoją drogą... ludzie, podawajcie w listach swoje namiary, bo wszelkie gry i gadżety, które przechodzą na moje konto, już mi się nie mieszczą w szafie, hłehłe! ;Ś· przyznaj się, celowo wybierasz takie listy;]***



konkretny problem, sztab programistów musi uwzględnić szereg kwestii. Opisany przez Ciebie problem można zrzucić na karb licznych przeciwników pojawiających się na ekranie. Jak ustalić priorytet? Jak to powiązać z ustawieniem kamery oraz faktem, ne którym planie (jak "głęboko") znajduje się oponent? Wiesz, rozgrzebując określoną rzecz, można zrąbać inną albo kilka naraz. Co się tyczy rozwiązań w grze, beta-testerzy mają niewiele do gadania. Wyobraź sobie, że je HIV przebrzydły, jestem testerem METAL GEAR SOLID 2 i mówię Kojimie, że Raiden to ciotas, no i w ogóle gra jest przekombinowana (przerost formy nad treścią). Jak sądzisz, czy Hideo wziąłby sobie do serca moje uwagi...?

EASY-TO-PLAY

"[...] Wczoraj po powrocie z pracy w końcu miałem czas i ochotę, żeby w coś pograć, bo żona pojechała z synkiem do swojej matki. Cheta wolna. Siedziałem wygodnie w pokoju gościnnym i trochę się wkurzyłem, że muszę się przenieść do ciasnego pokoiku (mój "gabinet"), w którym mam konsolę i telewizor. Że też konsole i telewizory nie są na tyle małe, żeby przenosić je jak żelazko, no i żeby wszystko się samo podłączyło (widziałem taki robot-odkurzacz, który sam podjeżdżał do gniazdka i się ładował). (...) Siadłem ne fotelu i... zaczął się koszmar. Mam 2 konsole: PS2 i DeCeka. Wybrałem oczywiście tę pierwszą (z myślą o SILENT HILL 3). Najpierw zacząłem szukać pilota do TV, którego znalazłem pod szafką... ale dopiero po 10 minutach. Dalej okazało się, że ktoś mi odłączył konsolę od TV (...) Nie chciało mi się odsuwać szafki, więc usiłowałem "na czuja" trafić tą cholerną wtyczką EURO do tego pogibanego gniazda (nigdy nie pamiętam czy "dzlubek" ma być po prawej, czy po lewej). W końcu odsunąłem szafkę od ściany, bo już mnie ku***ca brało. Ufff... W końcu usiadłem wygodnie i sięgnąłem po pada. Oczywiście oba pady do PS2 były zaplątane - nie dość, że między sobą, to jeszcze zaplątane z padami z DC. Kolejne kilka minut przygotowań do gry (i jeszcze bardziej nadszarpane nerwy) (...) Dodam jeszcze, że musiałem je oczyścić z kurzu (tydzień nie grałem). Po 20 minutach walki o podłączenie wszystkiego do kupy (co wydawało się, wbrew pozorom, podłączone) zepuściłem SILENTa I... gdy przeszedłem do jakiegoś centrum handlowego, okazało się, że ne Memorce nie mam wystarczającej ilości miejsce (zabiły mnie tam jakieś wielkie kreatury). Reset (...) Teraz siedzę przy biurku i stukam ten mail, wyobrażając sobie jak powinny wyglądać konsole następnej generacji ("easy-to-play"). Oto moja propozycja konsoli (dot. głównie funkcji): mała (wielkości walkmana), z jakimś szybkim nośnikiem danych (jakieś karty typu Flash zamiast delikatne płyty CD/DVD), z padami bezprzewodowymi (koniaczne!) i Memorką (ogromną) wbudowaną w systemie (coś jak Xbox). Do tego przydałoby się, żeby podobnie jak Dual Screen drogą radiową konsole mogły się komunikować w promieniu 500 metrów (czujecie zabawę w Multi na osiedlu?!). Najlepiej jakby konsole miały wbudowany wyświetlacz, spełniając rolę konsoli przenośnej i stacjonarnej (jeśli nie chcę podłączać jej do TV, to gram ne LCD). Tyle moich życzeń. No, może jeszcze kiedy wymyślą bezprzewodowy przesył energii?

A teraz idę ponownie zagrać w SH3, bo już dochodzi północ (wykasowałem stan z GT3, chlip, chlip)... [...]"

Wkurzony, Kielce

Czytając Twe słowe uśmiałem się po pachy, zaliczając deja vu ("gupi" zresztą też). Tyle ze mam więcej konsol, poza tym jestem purystą (czytaj zboczkiem konsolowym) i lubię mieć najwyższej jakości obraz oraz dźwięk. Jako że mój telewizor posiada zaledwie 2 wejścia EURO (podpinam doń satelitkę, wideo, DVD i inne bzdety) (Ś· nie szpanuj, zapomniałeś o czajniku HDTV z wyściem s-wideo i DD5 1], a amplituner jedno wejście na kabel optyczny (dźwięk) momentami szlag mnie trafia, gdy muszę kopać w kablach, co by uzyskać najwyższej jakości obraz i fonię. A to coś nie gra, a to kabel spadnie, a to wszystko się zamota, a to jedna kolumna nie gra, a to to, a to tamto... Rzeczywiście, kable to zmora każdego entuzjasty elektronicznych zabawek, to, co się dzieje za moją szafką ze sprzętem, to istna porażka. Wszystkie kable mam opisane (polecam - patent się sprawdza) i tylko dzięki temu mogę się jakoś połapać, gdy pragnę coś podłączyć/wyłączyć/przełączyc. Oczywiście, można nabyć/zrobić np. bezprzewodowe kolumny i wiele innych urządzeń, ale ich cene zostawia sporo do życzenia. Konsole kolejnej generacji, jak sądzę, nie uciekną od kabli, przejściówek itd., na szczęście na ofertę bezprzewodowych kontrolerów nie można narzekac (a ze odbiegają jakością od oryginelnych akcesoriów - cóż, ponoć nie można mieć wszystkiego. .). (. .) Bezprzewodowy Multiplayer? Eeee, tak łatwo być nie może, wszak ne kablach można trzepać kasę. A blednemu zawsza wiatr w oczy...

TEORIA SPISKU

"[...] Pewnie tego nie wydrukujecie, ale wiedzcie jedno. Mam dość waszego ściemnienie w konsoliometrach dotyczących GameCube'a. Konsolka, która ma świetne tytuły (METROID, ZELDA WW, THUG) jest u was specjalnie ignorowane, a jej pozycje zaniżana. Dlaczego? Czyżby dlatego, że jest najtańszą maszynką do gier i dlatego musicie jakoś promować dużo droższą konkurencje (PS2, Xbox)? GC jest tańszy, lepszy technicznie (przynajmniej od PS2), więc szukacie czym by go tu pociągnąć na dół, zrównując, albo jeszcze lepiej - ciskając niżej niż inne platformy. A prawde jest taka, że gry na X'a i PS2 są bardzo często niedopracowane, robione na szybko, a Nintendo to poziom mistrzów [...]"

Pewet L., Inowrocław

Myszaq. Czy Ty naprawdę myślisz, że tak jest? Że co miesiąc wychodzą świetne tytuły na GC, a my po prostu je chowamy pod szafę, nic o nich nie pisząc? Stary, bardzo byśmy chcieli, żeby na platformę Nintendo chociaż raz na trzy miechy wychodził killer zbliżony do ZELDY czy METROID (bo meszynka owszem - jest nieco mocniejsza od PS2). Tak jednak nie jest, konkurencja dostaje dużo więcej tytułów, a my oceniamy to, co po prostu się ukazuje. I dlaczego tak jest, ze posiadacze teoretycznie najsłabiej trzymającej się na rynku platformy, doszukują się teorii spisku? Konsolometr ocenie sytuację konsoli w danym miesiącu, nie mając sensytymentu do Zeldy. Zdejmij klapki i zobacz ile tak naprawdę gier pojawia się na GC i ile zapowiedzi jest w Co Nowego.

GŁUPI ŻEM

"[...] Oj, jaki ja jestem głupi. A wszystkiemu winne są gazety! Zacznijmy od początku. (...) Rok temu rodzice zaproponowali mi kupno PC (miałem tylko PSX). Długo się zastanawiałem czy nie poprosić ich jednak o PS2 lub Xboxa, ale ostatecznie przekonali mnie koledzy i... gazety. Wszedłem do takiego sklepiku z gazetami w M1, a tam 10 tytułów o PC! Żeby tego było mało, większość grubych, kolorowych, z płytami - nie jedną, ale dwoma, czterema, pięcioma. Myślę sobie: "Nie dość, że na konsoli są gry za 200 zł, to na PC są gry dodawane za friko do gazet!" Nagle zapragnąłem zostać członkiem tej wielkiej społeczności graczy pecetowych. Rodzicom powiedziałem, że zgadzam się na PC, a matula stwierdziła nawet, że "konsolę kupisz sobie, jak będziesz studiować". No, jak już wolą wydać 3 tysiące na PC, niż tysiąc na Xboxa, to mnie tam ryba. Okazało się, że nie ryba. BO... Bo gry ne PC wydały mi się jakieś "z innej bajki" (nazwałbym to innym "filingiem"). Już nawet pominę fakt, że są tam sama strategie, aymulatory i FPS-y (gdzie wyścigi, bijatyki, gry akcji, jRPG?), to jednak siedzenie przed szumiącym komputerem i 19-calowym monitorem, w dodatku na krześle... to nie to co lubią tygryski. Gazety, którymi wcześniej się tak podniecałem, okazały się nie do czytania, a gry... shit! Gry instalowałem, po czym większość po chwili wykopywałem z HD. Zemiast grać, zacząłem gadać ne czatach, kasować spamy mailowe i po okresie pół roku, gdy kupiłem w końcu nowe PE (do czytania w Święta), przypomniało mi się co straciłem! Konsole są może mniej popularne w Polsce, jak auta kabrio, ale w lecie to ja mogę z takiego kabrioletu "faka" pokazać wszystkim kierowcom limuzyn, kombi... i pecetow. Nie ma bata, zbieram na konsolę. Zrozumiałem, że więcej nie znaczy lepiej, a co jest do wszystkiego, to jest... na pewno pecetem [...]"

Bard, Wrocław

A morał z tego taki, że kamerzysta z prawdziwego zdarzenie nie kręci, lecz pokazuje prawdę. Ehehehe!

CHŁOPAKU, TY JUŻ TYLE NIE PAL!

"[...] Wyobraźcie sobie, że mam datekę przyszłość. Technika w grach doszła do takiego stopnia, że najmniejszą jednostką opisywaną przez grę jest atom. Włączenie konsoli jest podobne jak w "Matrixie" (hotel, szpryce w kark). Przenosimy się wtedy tu do... **teraz, tutaj**. Żyjemy w grze. Każdy wchodzi i przeżywa życie (ok. 80 lat), a w rzeczywistości trwa to około kilku godzin. (...) Możliwe są stopnie trudności: Easy (Bill Gates), Normal (ja, czyli zwykły Gracz), Hard (dzieci z Kembodży). Po skończonej grze dostajemy ocenę i idziemy na kawę, albo gramy jeszcze raz. Możliwy jest też Bóg (modlimy się do twórcy gry - kekakel). Mam nadzieję, że znajdzie się przynajmniej jeden odpał, który poprze moją teorię [...]"

Piotr Sierka, Bielawa

Listy - skrzynka

Ankieta na forum

"Moja ulubiona seria gier to..."

HiV. W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat "Moje ulubione serie gier to...". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat "Psioczymy na serie gier, które ciągną się w nieskończoność, a jednak iejemy po geciach na samą myśl o kolejnych odsłonach takich hitów, jak DRIVER czy TEKKEN. Którą serię KOCHASZ?". (...)

"[] NEED FOR SPEED Grałem w każdą części i trzeba przyznać, że te serie po prostu rozwala na łopatki! Każda część wnosiła coś nowego, między innymi pościgi policyjne, zniszczenie czy też wspaniały tuning, który został zawarty w najnowszej edycji. Speed tej gry jest niesamowity, muzyka wspaniała, a klimat ...ech, cudowny! []" Red, Lębork

"[...]" GRAN TURISMO - za innowacyjne podejście do wyścigów doskonałą grafikę, a przede wszystkim ogromną GRYWALNOŚĆ. [...]" Boberek Planeta X

"[...] PRO EVOLUTION SOCCER Mimo że kolejne części gry różnią się tylko kosmetycznymi zmianami, ja na każdą z nich czekam jak na ZBAWIENIE. Kocham tę serię za wzorowe przedstawienie realizmu, a co za tym idzie - ogromną GRYWALNOŚĆ. Ta seria jest NIESMIERTELNA. [...]" SiKt Jelenia Góra

"[] TEKKEN Nie ma nic lepszego niż szarpnąć od czasu do czasu partyjkę z kumplami. W tej kategorii gry Single nie mają u mnie szans, gdyż nade wszystko cenię sobie fantastyczne sesje Multi [...]" Yesio Kreśnik

"[...] Moja ulubiona serie to HARVEST MOON ("rolnikiem jestem"). Odkąd zagrałem w BACK TO NATURE na staruszka PSX'a - po prostu zakochałem się w tych grach. Każda z części zapewnia mnóstwo zabawy w dodatku zdrowej dla umysłu. Nie ma tutaj masowego wyzynania zombików czy ratowania świata, jesteś rolnikiem i masz przetrwać na tym 'rynku'. [...]" Szczurek Białystok

"[...] TONY HAWK zapanował nad moim umysłem już ze czasów PSX'a, kiedy to męczyłem pierwszą, drugą i trzecią część. THUG - najnowsze dzieło ACTIVISION wywarło na mnie ogromnie wrażenie - pozytywne, oczywiście! Jest mnóstwo wspaniałych tytułów, jednak ten rodzaj rozkoszy, podany prosto na "desce", czaję najbardziej i polecam.) []" Sojer, Katowice

"[...] Zdecydowanie FINAL FANTASY. Za to, że każda kolejna część posiada zupełnie inną fabułę i ma miejsce w nowym świecie, poza tym za każdym razem grafika trzyma dobry poziom. A największego banana na buzi i tak wywalają dobrze poukrywane smaczki. [...]" Phoenix, Poznań

"[...] SHENMUE. Wspaniale ukazana kultura wschodu. Tętniące życiem miasta, ludzie żyjący własnym życiem, wspaniała i tajemnicza fabuła. W SHENMUE się nie grało - tę grę się przeżywało. Pamiętam nie raz, żem nie grać, po prostu szwendałem się bez celu po Yokosuce bądź Hong Kongu, czasami stawałem w miejscu i wsłuchiwałem się w ten piękny chiński folk i obserwowałem ludzi dookoła. Czułem się jakbym właśnie był w małym japońskim miasteczku, bądź w wielkiej azjatyckiej metropolii. Przewspaniałe OTE, która mnie zdemolowały. Granie na automatach, na konsoli, ech... po prostu tego się nie da opisać. W tej grze nadochę potrafiło mi sprawić kamienie idiotycznego kota, a kilka ciepłych słów od Nozomi potrafiło poprawić mi humor [...]" Ryo-San, Lublin

Myszaq. Poziom Hard mnie rozwalił, ghe, ghe! A co proponujesz jako sekretny tryb trudności - grę jako Michael Jackson (gonimy dzieciaki) czy Michael Wiśniewski (robimy dzieciaki)? Przeżywanie wirtualnego życia w kilka godzin to byłaby jazda - jako ostry gracz dajmy na to po roku miałbyś w głowie życiowe doświadczenia około 300 różnych ludzi (300 różnych gier=300 różnych postaci/podróży). Zaawansowana schizofrenia byłoby chyba najlżejszym następstwem. ...Rada dnia: odstaw palenie, kup rower.

MANHUNT - JASNA STRONA MOCY

"[...] Grając pewnego wieczora w MANHUNT uświadomiłem sobie jedną bardzo ważną rzecz. Przechodząc przez kolejne levele doświadczałem coraz to bardziej drastycznych scen. I wiecie co? Zaczęło mnie to odpychać! I nie chodzi o to, że nie mogę grać bo jest to straszny widok i w ogóle Leszek Miller. Chodzi o to, że te coraz gorsze sceny stawiały mnie w przekonaniu, że nigdy nie byłbym wstanie popełniać takich czynów, których Cash dostarcza nam w ilościach hurtowych. I moim zdaniem większość Graczy nie byłaby wstanie tego robić [...]" Mateusz Radtke, Konstancin

Myszaq. Bo ja wiem. Najbardziej okrutnymi partyzantami w Liberii (takie biedne państewko, gdzie wojna domowa trwa nieprzerwanie od kilkudziesięciu lat) są dziesięcioletnie dzieci. Trudno więc wyrokować, kto czego by nie zrobił - szczególnie czytelnicy Extrime, ghe, ghe!

MANHUNT - CIEMNA STRONA MOCY

"[] Zakochałem się w MANHUNT. Gdy grałem w SILENT HILL czy FATAL FRAME bałem się, ale to były tylko momenty, chwile ulotne. W MANHUNT czułem prawdziwy strach, nie takie jednorazowe 'boom' (choć też się zdarzało). Gby miałem połowę energii i gonił mnie trzyosobowy gang prawie pos***em się w gacie. Adrenalinka skacze nieprzeciętnie. A ta ostatnia walka () Ty czujesz tutaj te morderstwo. To nie jest jakieś tam zabijanie jak w innych grach. TO SZTUKA, ARCYDZIEŁO MORDU. Po przejściu gry zastanawiałem się nad zmianą imienia na Cash, ogolenia łba, zrobienia sobie paru soczystych blizn na twarzy i głowie, uzbrojeniu się w młotek i tasak i wyjściu na osiedle. Zwerbuje jeszcze kolesia z kamerą i będzie AKCJA! Miałbym swoje 5 minut w TVN. Może z miesiąc by się o tym mówiło, a potem wszystko by ucichło. Ja bym poszedł na długo siedzieć, a panowie z Rockstar mieliby darmową reklamę. [...]" Tomasz "Veeter", Złocieniec

Myszaq. Wbrew pozorom zaleciłbym tylko lekkie leczenie. Pacjent wydaje się być poczytalny (wstawka o TVN mnie przekonała). Dłuższa kuracja przez sesje w ZELDA i zechce nosić zielony kubraczek, zbierać kwiatki i zacząć budować trotwę. Od czasu do czasu podać prozac (żeby się niezdrowo nie podniecał) i o babci klozetowej sprzątającej w jego izolatce nie krzyczał ze to "ercydzieło przetykanie kibli"). Następny!

SCREENOSY

"[...] Czemu screeny w recenzji MAFII na PS2 były podciągane jakościowo? Przecież ta gra wygląda znacznie gorzej niż na tych screenach, przynajmniej niektórych [...]" ???, ???

Za screenami sprawa wygląda następująco: niektedy decydujemy się na publikowanie screenów dostarczonych przez producentów, oławując autorskie wypociny (grafiki wyciągane przez nas samych, w redakcyjnym gronie) - z powodu nie powalającego jakością "Frame Grabbera" (karta wideo podpięta do PC i konsoli, "chwytające" shoty z gier). Taka karta wyraźnie zaniża faktyczną jakość grafiki generowanej przez konsolę (rozmyty odraz ograniczone paleta barw...). Mało tego, sam druk oraz jakość papieru (wielkość danego screena też ma znaczenie) dodatkowo wpływają na pogorszenie już nie najlepszej jakości odrazka. Stąd decydujemy się niekiedy na publikowanie nieco podciągniętych shotów, które w druku "pogarszają się" do poziomu zbliżonego do rzeczywistego - czyli do poziomu, który obserwujesz na ekranie. Screeny z MAFII, które udało nam się wyciągnąć 'domowymi sposobami', były na tyle fatalne, że



zdecydowaliśmy się puścić kilka podresowanych shotów, na których było przynajmniej coś widać (stopień ich "fajnosci" to sprawa drugorzędna, ale chyba nie ma co narzekać, hm?). Rzadko decydujemy się na publikowanie screenów nie odpowiadających faktycznej jakości grafiki, ale tym razem mieliśmy dylemat: czy Czytelnik chciałby oglądać kiepskie zdjęcie brzydkiej, tfu! nieładnej dziewczyny, czy ładne zdjęcie tej samej dziewczyny, ale z ładnym makijażem (że się tak wyrażę)? Zobacz, jak wygląda ten problem na przykładzie pola "Maryśki" w jednej z misji SC: PANDORA TOMORROW. Obok masz nasz autorski screen, natomiast na str. 30-31 masz screen od producenta, z tego samego miejsca w grze - i właśnie ten oddaje faktyczny poziom grafiki (notabene ta lokacja przyprawia o opad szczeny). Problem o jakim mowa trapi tylko magazyny konsolowe, ponieważ na PC można w prosty sposób uzyskać shot o identycznych parametrach jak ekran (np. klawisz "Print Screen") - stąd w pismach o PC są tak ładne (wyraźne) ilustracje. Nie dajcie się zwieść.)

POMOCY

"[...] Cześć! Nie myślałam, że może dojść do tego, że będę prosiła PSX EXTREME o pomoc:) Ale po kolei. Mój chłopak baaardzo lubi swoją konsolkę (żeby nie powiedzieć, że baaaardzo ją lubi). I nie byłoby w tym nic dziwnego (bo ja ją oczywiście też lubię,) gdyby nie to, że... jak by to delikatnie określić... rączki zrosły mu się z padem. Wiem, wiem, jestem chyba 125436 dziewczyną, która o tym pisze,) Nie mogę go oderwać od PS2, nawet nie ma czasu mnie odwiedzić teraz, gdy jestem przeziębiona, hehe. Było by mi miło, gdyby choć trochę wolnego czasu spędzał ze mną, bo rzecz jasna nie chcę, co by chłopak rezygnował z grania:) Mogłabym oczywiście zapytać Bravo (hehe), ale być może macie jakiś fajny pomysł, który by mi pomógł:) A jeśli nie, to mogłibyście to wydrukować, co by się moje Słonko troszkę opamiętało. Dziękil [...]" Sylwka, ???

Jestem załamany! Że niby niewiasta nie ma pojęcia, jak odciągnąć swojego chłopa od konsoli? Dziewczyno, jest tyle sklepów z "fajnymi ciuszkami", że ho-ho! A teraz do Słonka stary: waż Ty się skomplikuj! Dziewczyna aż kipi, a Ty kładziesz łapska na padzie? Oderwij łapska od analogów i zacznij trenować paluchy!

PROPAGANDA

"[...] Witam! Chciałem zaapelować do Ciebie - HiV, żebyś przestał drukować listy malkontentów, w stylu "Xbox to nie konsola tylko PeCet". Litości! Też można tego czytać! Tyle już było gadania na ten temat, a ci dalej swoje - i tak do us**nia. Ludzie, nikt Was nie słucha i jesteście, k****, nudni! Fakt, ten irytuje mnie o tyle, że posiadam zarówno X-a i PS2, i na dzień dzisiejszy, gdyby tylko na X-a wyszły FINAL FANTASY i VIRTUA FiGHTER, to PS2 sprzedaję bez chwili namysłu. X to wspaniała konsola, a ci, którzy twierdzą inaczej, robią to chyba zapewne tylko z zewiści i przez złość, że X

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę Dreamcast + gry + pad + skakiwanie + programy + 2 karty pamięci 1 MB. Komplet w dobrym stanie. Cena: 200 zł. E-mail: 009jac@interia.pl lub tel. (081) 516 29 88.

Sprzedam pilotowe konsole PS2 (przezroczyste). Oryginał, dobra cena. Kontakt: rockstar4@go2.pl, nr tel. 0609 735 502. Bartek z Krakowa.

Zamienię dwie gry na GameCube'a: DARK SUMMIT i WAVE RACE: BLUE STORM (stan gier idealny) za jedną z tych gier: METROID PRIME, SOUL CALIBUR 2, TIME SPLITTERS 2, SPLINTER CEL. Dopłacę dwie gry za jedną! Tel. (015) 845 42 26, proszę dzwonić.

Sprzedam konsolę Dreamcast z 2 padami, 2 wibrami, 2 Memorkami, pistoletem, VGA Boxem, do tego gry (komplet za 300 zł). Dzwonić pod numer: 0604 771 097.

Sprzedam ręczną konsolę PS2 (mało używana, stan idealny!) + Dual Shock 2 + Memory Card 8 MB SONY + pilot DVD SONY + gry: GTA: VC, TEKKEN 4, MGS2, SC2, VR4, E.T., LOTR: TTT, ENTER THE MATRIX. Tel. (0372) 278 68 63 (dzwonić po godz. 16.00), lub 0604 975 419, prosić Grześka.

Sprzedam konsolę GameBoy Advance + 4 gry + pokrowiec. Cena do uzgodnienia. Tel. (044) 724 26 56, Dorek.

Sprzedam EYE TOY PLAY (stan idealny), cena: 130 zł. Tel. (032) 220 07 28, prosić Olka.

Sprzedam/wymienię oryg. gry na PS2: DRAKAN (90 zł), NFS: HOT P. 2 (80 zł), NFS UNDERGROUND (100 zł), SHOX, WIPEOUT MAXIMO (po 60 zł/szt.) - stan dobry. Tel. 0508 013 789, Janusz.

Sprzedam oryg. gry na PS2: TIME CRISIS 3 (100 zł) i BRIDGE RACER 5 (40 zł) - stan bardzo dobry. Tel. (017) 866 43 05 (dzwonić po godz. 17.00), pytać: Hyberta.

Sprzedam oryg. gry na Xboxa: PROJECT GOTHAM RACING (75 zł), MIDTOWN MADNESS 3 (60 zł, gra na pewno oryg. pudełko), MORTAL KOMBAT 5 (90 zł), TONY HAWK 4 (100 zł), SPLINTER CELL (100 zł). Tel. (074) 665 38 45, Roman.

Sprzedam oryg. gry na PS2: GTA3 (75 zł), GTA: VC (105 zł), a także PSX'a (90 zł) - na części. Tel. 0602 364 843.

Sprzedam konsolę PS2 + płyta demo + film na DVD + Dual Shock. Cena: 600 zł. Tel. (058) 580 34 54, Łukasz.

Sprzedam oryg. gry na PS2: JAK 2 (100 zł), FREEDOM FIGHTERS (90 zł), DEVIL MAY CRY 2 oraz GRADIUS III/IV (80 zł/szt.). Tel. 0608 156 688, Mateusz.

Kapitan: Adrianna Kwiatkowska, Albert Kata, Bogumił Zabek, Bartosz Trojan, Józef Wiśniewski, Klaudiusz Bądkiewicz, Łukasz Kapuściński, Marcin Madey, Marcin Mitrega, Mateusz Orłowski, Michał Rybicki, Paweł Kryca, Witold Szymański, Przemek Fenrel






"fyka" ich uwielbioną PS2, i robi to posługując się pecetowymi bebechami. Jeśli chodzi o mnie, to X-a polubiłem cholernie i żałuję że nie zakupiłem tej konsolki nieco wcześniej. Inna sprawa, ze upatrzyłem sobie w nim swego rodzaju następcę Dreamcasta. Podobne linie tytułów, sporo arcade'ówek + combo SHENMUE i PGR dają do myślenia. W sumie tyle chciałem napisać. Oczywiście jeśli ten list pójdzie do druku, to nie dalej jak w kolejnym numerze pojawi się kolejny list w stylu "X to PeCet". No, ale tak już chyba być musi .. [..]"

Lechu, e-mail

Wychodzę z założenia, ze jeśli się o czymś trąbi, w pewnym momencie do ludzi dochodzi treść przekazu. Bo niestety, spory procent ludności w naszym kraju to analfabeci wtórni (wśród 15-latków ok. 15%), którzy nie rozumieją, co czytają. A zatem powtarzając przy każdej nadarzającej się okazji, ze Xbox to pełnokrwista konsola, w niczym nie ustępująca Czamufi - bal wg wielu postronnych obserwatorów bijąca ją pod kątem osiągów - powoli, acz systematycznie powinno to trafić do świadomości Graczy. Jeśli jakiś leszcz toczy pianę wyzywając Xboxa, w sumie nie mając pojęcia o grach nań dostępnych - to jest jego problem. Być może kiedyś sięgnie po tę konsolę, z braku laku, i zostanie oświecony, w efekcie czego wreszcie się potężnym młotem w czerep, krzycząc wniebogłosy: "O! fak!". A wtedy będzie już za późno na ew. korektę poglądów.

EKSPERYMENT

"[...] Witaj HIV! Piszę do Ciebie, ponieważ chciałbym opisać pewien eksperyment, który przeprowadziłem w ramach doświadczenia biologicznego (temat: funkcjonowanie mózgu). Wszystko zaczęło się parę tygodni temu, kiedy moja facetka od biologii kazała tym uczniom, którzy chcą mieć dobrą ocenę na semestr, przeprowadzić dowolny eksperyment, a jego wyniki i zapis z doświadczeń przedstawić do oceny. Uznałem, ze najlepszym tematem dla mnie, zgodnym z moimi zainteresowaniami, będzie "funkcjonowanie mózgu". Do eksperymentu postanowiłem wykorzystać gry. Przez kilka nocy z rzędu miałem grać, grać, grać i to grać w gry, która mają z założenia masakrować psychę. Ponieważ miałem ferie, a starzy pojechali do rodziny, mogłem w spokoju przeprowadzać eksperyment. Non stop, przez tydzień, przechodziłem SILENT HILL 2, 3, FATAL FRAME oraz MANHUNTa. Co noc szpikowałem swój umysł makabrą i przerażeniem. W dzień zaś starałem się opisywać moje uczucia, towarzyszące przy codziennych zajęciach. Początkowo uznałem, że eksperyment się nie powiódł, bo nie odczuwałem żadnych zmian, ale kiedy się skończył - czułem, ze zaczynam popadać w paranoję. Kiedy nadchodziła noc, z lękiem spoglądałem w ciemność. Słyszałem głosy, nawiedzały mnie koszmary, w których obrazy z gier mieszały się z moją wyobraźnią (bujną). () Obecnie, w dwa tygodnie po zakończeniu eksperymentu, już jest wszystko OK, ale wspomniany tydzień był prawdziwym koszmarem. Freud byłby zachwycony... (...) PS. Historia jest autentyczna. Nauka usprawiedliwia wszystko co robimy, służąc jej [...]"

Wściekły Hemish, Warszawa

No, brawo! Zapomniałeś jednak napisać, jak oceniona została Twoja praca. (...) Aha, następnym razem, gdy stwierdzisz, ze praca recenzenta gier wideo jest "łatwa, prosta i przyjemne" - dobrze się zastanów! I spróbuj sobie wyobrazić, co się dzieje w zgłoszeach po umyśle Myszaqa.

JANOSIK POTRZEBNY

"[...] Mam kilkunastu kumpli, którzy mają Next-Geny i mają chłopcy wielki dylemat, bo żadne gry nie spełniają ich wymagań. Niektórzy marzą o konsoli (tak jak ja), ale mają problem z kasą, a tamta debile zamiast cieszyć się tym, co mają, to narzekają ne wszystko. Jak im się nie podoba to mogliby dać konsole tym, którzy by się nimi cieszyli i wykorzystywali w pełni! [...]"

Krzysztof Łach, Zagórz

Myszaq. Je bym poszedł dalej. Goście źle jeżdżący furami powinni oddawać je mnie (bo ja jeżdżę wyśmienicie), narzekający na silniki w swoich jachtach oddawać je mnie (bo ja pływam wyśmienicie), a Ci sfrustrowani swoimi żonami... zachować je dla siebie (bo fajnych kobiet jest kilkadziesiąt milionów). Tak ma być!





Z jajami można zrobić różne rzeczy: zbić, ugotować, zjeść... można też zrobić kogoś w jajo, czy robić jaja. Waszym zadaniem będzie SKOJARZYĆ JAJA z bardzo popularną grą platformową, której pierwowzór wyszedł na Super Nintendo, a przed rokiem pojawiła się nawet konwersja na GBA. Należy podać tytuł tej gry, w której (tu mała podpowiedź) szukamy Luigiego i zbieramy kwiatki... Na odpowiedzi (listownie - bez kuponu, lub mailowo: sciera@psxextreme.pl) czekamy do końca maja. Sponsorem nagrody - gry 1080 AVALANCHE na konsolę GameCube, jest firma ŚWIAT NINTENDO.

GigaTest

cz.1/6

poziom: EASY

Nastał historyczny moment, oto bowiem zaczyna się druga edycja wielkiego konkursy z wiedzy "konsolowej" GigaTast #2 ma ze zadanie wyłowić największego omnibusa spośród naszych Czytelników, ktory to odpowie prawidłowo na największą ilość pytań w sześciu kolejnych odcinkach testu (o zróżnicowanym poziomie trudności). Jest o co walczyć. Najlepszy z Was stanie się właścicielem GameCube'a (i współpracownikiem PE), ewentualnie jako największy przegrany zadowoli się przenośną konsolą GBA (III miejsce premiowane jest grą). Sponsorem nagród jest firma Mag Games.

Tredycyjnie, przygotowane pytania mają formę tastową (cztery możliwości: A, B, C, D), zaś odpowiedzi należy zaznaczać krzyzykiem na kuponie znajdującym się na odwrocie. Dzięki temu zabiegowi nie trzeba wycinać całego tekstu, a jedynie ów wypełniony i podpisany kupon. Należy go wypełniać długopisem, pytania zaznaczać krzyzykiem postawionym w odpowiednim polu. Dwa krzyzyki lub więcej, ew. brak krzyzyka - takie rozwiązanie uznawane będą za odpowiedzi błędne.

Co warte podkreślenia - nie trzeba brać udziału we wszystkich adycjach testu, a tylko w wybranych. Oczywiście przepada tym samym szansa zdobycia nagrody głównej, ale... Wśród uczestników najlepiej punktowanych części testów rozlosujemy negrodę cząstkową w postaci kompletu: Multi-Tap i pilot do PS2 (szczęśliwa osoba zostanie podana do publicznej wiadomości po terminie nadsyłanie odpowiedzi, a nie na samym końcu). TERMIN NADSYŁANIA ODPOWIEDZI PIERWSZEJ CZĘŚCI (BIEZĄCEJ) UPŁYWA Z DNIEM 1 CZERWCA 2004 r. (decyduje data stempla). Powtarzamy jeszcze raz, dla jasności: testy wysyłamy kolejno (na adres Redakcji), w podanych przez nas terminech, a nie wszystkie naraz na samym końcu (w poprzedniej edycji zdarzyło się kilku takich delikwentów). Ostateczny ranking uczestników konkursu (orez prawidłowe odp.) zostanie podany dopiero na samym końcu zabawy, prawdopodobnie w numerze grudniowym. A teraz do dzieła!

1. Ściera. Który z tych "produkiów" nie kojarzy się z Segą?
A. SG-1000
B. 32X
C. Nomad
D. Game & Watch

2. Ściera. Który wydawca po przejęciu marki Atari zaczął nią firmować swoje produkty od końca zeszłego roku?
A. Hasbro
B. Infogrames
C. Accolade
D. Mindscape

3. Ściera. Która gra nie pasuje do reszty?
A. Hitman
B. SimCity 2000
C. Dracula: The Last Sanctuary
D. Quake 2

4. Myszaq. W ostatnich przygodach Bonda (EVERYTHING OR NOTHING) nie można sterować:
A. Motocyklem
B. Motorówką
C. Helikopterem
D. Furgonetką

5. Myszaq. W jakiej grze musiałeś zlikwidować jeżdżących po ulicach użytkowników telefonów komórkowych?
A. GTA: Vice City
B. GTA 3
C. The Getaway
D. The Simpsons: Hit & Run

6. Pleymen. Kiedy oficjalnie w Japonii ukazała się konsola PlayStation 2?
A. 24.11.2000
B. 07.07.2000
C. 04.03.2000
D. 11.08.2000

7. Loser. Z rajdem Monte Carlo zmierzymy się w:
A. Colin Mcrae Rally
B. Colin Mcrae Rally 2.0
C. Colin Mcrae Rally 3
D. Colin Mcrae Rally 04

8. Koso. Jak nazywała się firma, która wynalazła Pal Key (METAL GEAR SOLID/ PSX, MGS: THE TWIN SNAKES/GC)?
A. DARPA
B. ArmsTech
C. Policenauts
D. The Patriots

9. Loki. Znany z "Ohayo Nippon" megabohater Bobobo-bo Bo-bobo słynie z tego, iz przeciwników naparza...
A. sterą bułką
B. włosami z nosa
C. swoją babcią
D. bąkami z tyłka

Sponsorem GigaTestu jest firma:





JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

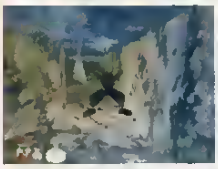
10. Loki: TRANSPORT TYCOON dla PSX różni się od PeCetowego pierwowzoru
A. zastosowanym widokiem 3D
B. zastosowanym trybem dla 4 graczy
C. zastosowanym trybem kontroli biletów
D. nie różni się niczym

11. Kali: Iloma postaciami można kierować w ONIMUSHA 2?
A. 2
B. 3
C. 4
D. 5

12. Kali: Utworek którego z niżej wymienionych wykonawców znajduje się w AMPLITUDE?
A. DJ Kris
B. The Rasmus
C. Papa Roach
D. Eminem

13. HIV: Platformówka, w której kierujesz poczynaniami "zdeformowanego" ninja
A. Kung Fu Chaos
B. I-Ninja
C. Ninja Gaiden
D. Ninja Assault

14. Kujot: Z jakiej gry pochodzi ten shot?



A. Crusaders of Might and Magic
B. Draconus: Cult of the Wyrm
C. Prince of Persia: Arabian Nights
D. Warriors of Might and Magic

15. Kujot: Tę pannę można podziwiać w grze
A. R: Racing Evolution
B. Rage Racer
C. Ridge Racer 5
D. Ridge Racer Type 4



16. Shiva: Co było "upiększającym" atrybutem Jacka Wade?
A. zegarek
B. sportowy garnitur
C. okulary przeciwsłoneczne
D. srebrny neseser

17. Shiva: Ile padów znajduje się w pudełku z konsolą PS2 (model Silver)?
A. jeden
B. dwa
C. trzy
D. cztery

18. Shiva: Jakiego miasta nigdy nie odwiedziła Lara Croft?
A. Paryż
B. Wenecja
C. Londyn
D. Bratysława

19. Shiva: Który z wymienionych niżej klubów "zrobiony" jest na pełnej licencji w PRO EVOLUTION SOCCER 3?
A. Feyenoord Rotterdam
B. Arsenal Londyn
C. Real Madryt
D. Manchester United

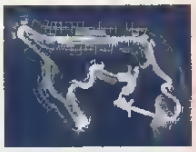
20. Shiva: Czego nie musisz kupić, by móc zagrać on-line na PS2?
A. Network Adaptor
B. konsola PS2
C. kabel sieciowy (końcówka RJ-45)
D. płytka startowa

21. Star: Jak miała na imię towarzyszka Ico?
A. Yuna
B. Yorda
C. Yuffie
D. Yeti

22. Star: Co stanowiło główny oręż bohaterów GOLDEN SUN?
A. zaklęte miecze
B. kamienie słońca
C. moce psioniczne
D. puszczanie bąków

23. Gamera: Jaki samochód otrzymuje się za zdobycie "A License" w Gran Turismo 3?
A. Aston Martin 2001 Vanquish V12
B. Mazda 2002 RX-8
C. Dodge 2000 Viper GTS/R Concept Car
D. Mazda 2000 Miata MX-5 RS

24. Gamera: Jaką nazwę nosi ta trasa w Gran Turismo 3?



A. Special Stage Route 11
B. Grand Valley Speedway
C. Swiss Alps
D. Tokyo Route 246

25. Heuwa: W której z wymienionych gier trzeba zwracać uwagę na wskaźniki krwawienia oraz tętna.
A. Illbled
B. Echo Night
C. D
D. Camer

26. Heuwa: Ile gier z serii Panzer Dragoon ukazało się do tej pory
A. 2
B. 3
C. 4
D. 5

KUPON GigaTest cz.1

Wypełnij, wytnij i wyślij do 1 czerwca!

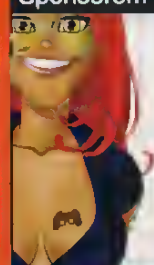
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	☐	☐	☐	☐	14	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	15	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	16	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	17	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	18	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	19	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	20	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	21	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	22	☐	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	23	☐	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐	24	☐	☐	☐	☐
12	☐	☐	☐	☐	25	☐	☐	☐	☐
13	☐	☐	☐	☐	26	☐	☐	☐	☐

CZYTELNIE: nazwisko

imię

miejscowość

Sponsorem GigaTestu jest firma:



DEDYKOWANY SKLEP KONSOLOWY
mad games
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA



POP(APRANIEC)

"[...] Witam Was serdecznie pozdrawiam! Przysyłam Wam ciekawe zdjęcie ze szkolnej imprezy ostatkowej, kiedy to kumpel, któremu pokazałem PRINCE OF PERSIA, zbyt mocno wczuł się w rolę i tak przyjechał do szkoły przez całą Łódź (oczywiście miał na sobie kurtkę!) [...]"
Damian, Łódź

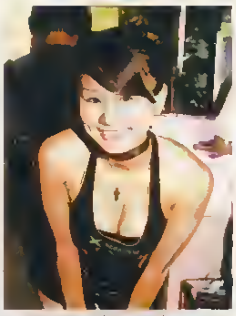


Ekhm, czy u kolegi w domu jest równy sufit...? Hłehłe! [Ś. nie pytaj - pewnie już sobie kopuły porobił]

SZALENIEC

"[...] Witam Szanownego Oszołoma! Piszę ten list poniewsz mam problem (jak by ktoś ich nie miał) Otóż dwa lata temu pożyczyłem PSX'e ojcu, bo sam miałem PS2 Rok później padła mi PS2 To siedzę od roku tylko na grach PC Ale wcale nie to było najgorsze... Ponieważ od kilku miesięcy mam dostęp do Internetu (Neostrada), pościągałem gierki o których marzyłem Przeszedłem całą serię COMMAND & CONQUER - od RED ALERT do "Generals Zero Hour" Najmniej przypadł mi do gustu TIBERIAN SUN, najmilej wspominam "Generals" i "Renegade". Chcę przez to powiedzieć, że rynek gier komputerowych nie składa się z samych crapów (choć te przeważają,), są też naprawdę za***iste gry! Taki C&C: Wercraft III, jakieś eRPeGi (na których się nie znam). Tylko żadnych dobrych wyścigów nie spotkałem, jedynie konwersje z konsolek (...) Przez ostatni rok zbierałem kasę na nową PS2, a dzięki hucznie obchodzonym urodzinom wzbogaciłem się na tyle, że do końca roku nabędę drugą konsolkę i wtedy się zacznie Może dokupię Network Adaptora, bo sieciówkę w kompie mam... Jednak nie to jest najgorsze - że rok trwałem bez konsoli, najgorsze jest to, że mój ojciec gra bez przerwy w MEDIEVIL 1 i 2 Mówię Wam, dosłownie BEZ PRZERWY! Ostatnio chwalił mi się za pobił swój rekord - przeszedł "jedynkę" w 2 godziny 18 minut Próbowałem już wszystkiego, dawałem mu GRAN TURISMO 2 (w końcu chłop, auta lubi) - i nic, wujek dał TOMB RIDERy (...) - he he, taz nic Powiedziałem mu kiedyś o RESIDENT EVIL, ale lepiej będzie jak mu tego nie dam, bo jest po zawale, strach pomyśleć co by było, gdybym mu dał SILENT HILL! Mój problem polega na tym, że chcę starszego odgonić od tej gierki, bo meczy już drugiego oryg. pada: grejąc na nim jak ja na automatach. Słyszę z drugiego pokoju, jak wali w tego X-a odpowiadającego za "machanie mieczykiem". Proszę o pomoc! [...]"
Neo_angin, Łódź

Twojego ojca toczy ciężka choroba, którą nauka określa mianem szaleństwa. Co prawda na kłopoty Bednarski lecz ten jest już nieco podstarzały, więc proponuję zatrudnienie lasek tańczących go-go, które świetnie uwijają się w domowych warunkach na stosownych kwietnikach, ew. - w łazience - na sznurze od głuchowki prysznicowej. Terapia "titsowa" powinna przynieść wymierne korzyści (bonusowa laseczka tuż obok). A jak to nie pomoże... cóż, wszak konsole się psują, nie?)



KAPA

"[...] Wszystko się wali. Gry, które dawniej czarowały, teraz tylko bawią. Ale czy kiedykolwiek chcieliśmy coś więcej? Coś ambitniejszego, mitycznego, coś co sprawiało, że wprost zapadaliśmy się w fotel? Coś co dawało nam nieopisaną radość? Na pewno graliście w takie gry. Możliwe, że właśnie w takie, na które zjeżdżali się kumple wraz z Multi-Tapam. Te, które na swoje wspomnienie budzą radosne projekcje w naszej pamięci? Piwko, śmieszne sytuacje, piwko, gagi i brechty na całego. Piwko. Możliwe że historie oraz świat przedstawiony w grze zajmował Was tak bardzo, że świat rzeczywisty przestał się dla Was liczyć. Wprost pragnęliście poznać go bliżej, dokonać w nim własnej ingerencji lub brutalnie wprowadzić w nim własne rządy. Są to właśnie te gry, które wypalały nam wypieki na policzkach. Możliwe, że był to CHRONO TRIGGER albo FINAL. Może świetnie bawiliś się przy MGS-ie? A myślę, że na pewno. Albo kosiarą. Waszego życia na zawsze pozostanie TEKKEN lub ISS? Lecz tę rolę mógł przejąć zupełnie inny tytuł. Każdy ma swoje własne legendy.

HIV: Innymi słowy: każdy ma jakieś zboczenie.

Po co mi taki przydługawy wstęp? Aby uzmysłowić Wam, czym były gry. Słowo "granie" miało zupełnie inny wydźwięk niż dziś. Dla mnie było to chwile uniesień, radości i traneu. Była wejściem w inny świat. Jakże przyjemniejszy od naszego. Dziś granie to tylko dobra zabawa. Przykład? Proszę



HC ROOM CZYLI POKÓJ GRACZA!!!

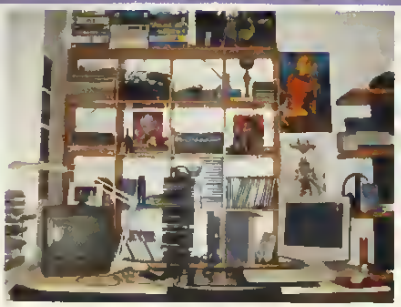
HIV: Począwszy od bieżącego numeru PSX EXTREME, rubryka HC ROOM ulega skurczeniu. Rubryka, ktora rozrosła się do tego stopnia, iz przerasta moje możliwości publikowania zdjęć. Stąd apel do wszystkich Czytelników, którzy nadesłali do mnie fotki - spokojnie, Wasze prace czekają w kolejce do publikacji i zostaną wydrukowane w pierwszej kolejności.







Robert Zurawski, mogący się poszczycic nie lada HC ROOMem, napisał "Przedstawiam HC ROOM Dąbrowy Tarnowskiej, założony w 1985 r. PS2, PSX, Xbox, DC, SNES, NES, N64, GBA, SEGA-MD, Atari 2600, czyli standardowe wyposazenie. Nasz HC ROOM to miejsce, które odwiedza wielu Graczy, spotykamy się i wymieniamy doswiadczenia, trenujemy, tankujemy (...) PS. Spotykają się tu najlepsi Gracze w SOUL CALIBUR 2. The legend will never die." No, panowie miecie "pokój z tradycjami"! I pozazdrościć mozna tak wyposazenia (huh!), jak i klimatu, który wręcz wypływa ze zdjęć. Dobra robota! A dobre robote warta jest negrody!



"Witam! Oto mój skromny pokoik, wypełniony po brzegi grami i sprzętem związanym z elektroniczną rozrywką, dzięki której chociaz na chwilę mogę oderwać się od rzeczywistości..." - napisał Gal Anonim z Milanówka. Tak ne dobrą sprawę, to brakuje tu jedynie baby z dziadem, ale tym semym wskeźnik respektu szybuje w górę w oczach:)

"Cześć. Oto mój kąt, gdzie spędzam mój czas" - napisał Robert Kosytorz z miejscowości Kielcza. Cóz, nie mogę napisać nic nt. porządku, nietaktem byłoby tez wspomnieć coś o ścianach, zatem... Nic więcej nie powiem:)





No no... ależ swojsko! Wszystko "narąbane", "pod ręką" - robi wrazenie! Klimat podbijają plakaty oraz pisma. Artur Sikora z Tomaszowa Lubelskiego, który co prawda nic nie napisał, zasłużył na nagrodę!

UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzania mnie wprowadziłem regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kontom (publikacje z Natu) na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu, tylez interesujące prace bez PE odrzucam (...) Z uwagi na zasyp mailów, w przypadku wysyłania zdjęć drogą elektroniczną (preferowaną) proszę o wysłanie w formacie hasła-klucza. NC ROOM. Dziękuję serdecznie - ułatwi mi to pracę. Zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Do dzieła!

bardzo. Najnowsze hity - nie dostarczają mi i mojemu najbliższemu otoczeniu tej samej radości co kiedyś, już nie pojawiają się wypieki, i wcale z gier nie wyrosłem. Kocham je tak, jak można kochać grę komputerową. One właśnie zaprowadziła mnie w świat emulacji. I nagle dobre czasy znów powróciły. Znów odpalem grę, rozbudzam wyobraźnię i powoli tonę w świecie gier. Gier na SNES-a i NES-a. Z Genesis oraz mej najukochańszej Amigi. To były moje czasy i moimi czasami pozostaną do końca mych dni.

H. Ach, to ci były czasy! Długo można by wspominać, lecz po co się wysilać? Zainteresowani wiedzą o co chodzi. I pewnie juz im się trzęsą ręce lub szukają w pamięci, w którym pudle tkwią ich stare konsole, co by pognać w te pędy do piwnicy.

HIV: ma swoje czasy jeszcze bardziej odległa ZX Spectrum, Commodore 64, Atari. Jesteś ode mnie trochę starszy i masz większe doświadczenie. HIV, pamiętasz Atari? Commodore 64? Otarłem się o nie, lecz w małym stopniu. Zazdroszczę Ci. Moim światem były SNES-owe eRPegi. Teraz ze świecą szukam takich histori co dawniej - na PS2, Xboxe, GC. Nie me ich. A jeszcze niedawno, w erze PSX, świat gier moich, czy Twoich był pełen artyzmu i pewnego rodzaju mistycyzmu. Teraz artyzm znajduje upust w grafice. Czemu? To strasznie proste. Najważniejsze jest pierwsze wrażenie oraz skuteczna reklame. Przy pierwszym spotkaniu z wybranym tytułem widzimy grafikę, natomiast grę z piękną oprawą prościej jest reklamować. Lecz dieczago grafika jest zła? Przedeż nie powinne być elementem do którego przyczepiają się niezadowoleni Gracze. Mówi się, że grafika przytłumia naszą wyobraźnię. Moze i tak. Lecz pomoge nam w wejściu w ten świat. Dzięki niej, życie w tej grze staje się o wiele bardziej sugestywne i realne. A jest właśnie tez to druga strona medalu. Dzięki wspaniałej grafice staje się również łatwiej. Jest łatwiej wyobrazić sobie ten świat. A tak naprawdę, to już nic nie musimy sobie wyobrażać, bo wszystko mamy podane na "kineskopowej" tacy. A to co proste, łatwe i przyjemne - łatwo się nudzi. To jest MOJA odpowiedź na to, co się w świecie growym dzieje.

H. Podpadłeś mi, koles, bowiem zmusiłeś mnie do bolesnego myślenia... Pamiętam jedną z imprez, jaką urządziłem z okazji... sam nie wiem jakiej, wszak kazda okazja jest dobra. Jednym z gości był 13-letni syn mojej znajomej (hi Beata!), który na co dzień szarpie na piecu sprzed dekady, zatem głównie w "kulki" oraz "pasjanse". Jako że lubi platformówki, postanowiłem odpalić mu kilka tytułów, jednak jak szybko to uczyniłem, równie szybko się wycofałem... JAK 2, RATCHET & CLANK 2, SPYRO. To nie są gry, które mozna włączyc "ne szybko", ne pół godzinki, nawet pomimo faktu, ze prezentują się wyśmienicie. Myślałem, myślałem - i wymyśliłem. Mój plan triumfował sukces, bowiem Patryk (hi!) siedział non stop przed ekranem TV, kurczowo dzierząc pada, od czasu do czasu przewijając się wokół stołu w celu zwinięcia zapasów słodyczy. Zgadnij, jakim tytułem go "załatwiłem". Ha, SLY RACCOON! Dlaczego? Bo ta gra jest bardzo ładna, a w dodatku nadająca się na "szybki szpil", bez konieczności rozkminiania zawiłego systemu zabawy (koneksje pomiędzy poszczególnymi poziomami, upgrade'y i cholera wie co jeszcze). Mozna rzec, iz jest to nieco oldschoolowe podejście do tematu, i jeśli dobrze się zastanowić, to wychodzi na to, że często zdarzają się sytuacje podobna do opisanej. Jeśli bowiem kochający tatuś kupuje brzdącowi konsolę + gry (ta, jasna... sobie kupuje!), zakładając iz będą razem grać, to z pewnością nie fundnie gier zakręconych, wymagających kilkugodzinnych posiedzeń, włączając w to obczajanie systemu zabawy i zasad panujących w wymyślonym swiecie, lecz takie, które umozliwiają "szybki start". Ufff...

Pośrednim winowajcą jest zatem grafika, lecz mam również pewność, iż ta grafika nie zawsze unicestwia produkt, bo taka myśl byłaby bez sensu. Do tego gó*na w branzy przyczynia się tez zwyczajny brak czasu, lub zwyczajny slogen "aaa, ch*j, wykładem!". Robi się grafę, na resztę nie ma czasu i ochoty, więc szybko, szybko, bo termin blisko. Najlepsi developerzy sprostają trudnemu zadaniu stworzenia sugestywnej grafiki oraz klimatu, miodności, ogólnych smaczków, nawiązań do światowej literatury oraz historii, muzy itd. Jak widzisz tych drugich jest zdecydowanie więcej, a są o wiele bardziej ważna niż "wypaslona grafioze". Lecz jeżeli wyjdzie już taka gra, która łączy owe elementy to przeważnie jest krociutka. W związku z tym, że była krótka, a wszyscy jeszcze napaleni, wydany zostaje sequel, który nie wnosi już nic nowego. I następny, deszcz kapuchy rozmiękcza łby konsolowych, developerskich potentantów. Syf, syf, syf. A co najgorsze, nie widzę wyjścia z tej sytuacji. Będzie już tylko gorzej. Albo gorzej już być nie może? KASA. To one wdarło się do naszego wspaniałego świata, wywróciło go do góry nogami i zatruło. Over (...)" Robert Dąbrowski, Trzebież

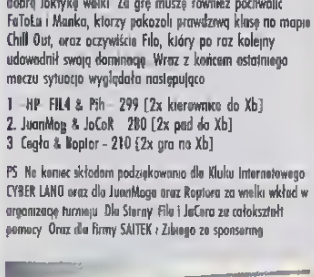
No niestety, skoro wyprodukowanie tzw. "dobrej" gry kosztuje kilka milionów dolców (nawet 10), wszyscy chcą odzyskać wpompowaną kasę, a i na tym zarobić. Bo przecież o to w tym wszystkim chodzi - dawno temu skończyły się czasy "darmochy". Nawet Ty, aby zdobyć negrodę, musiałeś się napocić:) Oczekuj istonosza.

Pierwszy ogólnopolski turniej NATO 2vs2

...przeszedł już do historii. Wydarzenie to miało miejsce w klubie internetowym CYBER LAND no warszawskim Ursynowie. Uczestnicy zostali podzieleni no dwie grupy po 5 druzyn. Finaliści zostali wyłonieni po długich eliminacjach w trybie Team Slayer. Byli to: HP, FIL4 wraz z Pihem i Baptor z Cegłą z grupy A. Juan z JaCorem oraz Maniek z FaToLem z grupy B. Po półgodzinnej przerwie ogłoszono finały. Panowie na Team Skyerze, lecz tym razem grał kazdy z kazdym - do 50 frągów. Najciekawsze pojedynki nalezały do tych pomiędzy Filem i Pihem a Juanem i JaCorem (49:50 - Wizred) (50:30 - Bottle Creek). To druga para zaprezentowała tego dnia bardzo dobrą taktykę walki. Za grę muszę rownież pochwalic FaToLa i Manka, ktorzy pokazali prawdziwą klasę no mapie Chill Out, oraz oczywiście Filo, który po raz kolejny udowodnił swoją dominację. Wraz z końcem ostatniego meczu sytuacja wyglądała następująco:

1. HP, FIL4 & Pih - 299 [2x kierownica do Xb]
2. JuanMag & JaCoR - 280 [2x pad do Xb]
3. Cegła & Baptor - 210 [2x gra na Xb]

PS. Na koniec składam podziękowania dla Klubu Internetowego CYBER LAND oraz dla JuanMaga oraz Raptora za wielki wkład w organizację turnieju. Dla Sterny, Filo i JaCoro za całokształt pomocy. Oraz dla firmy SAITEK i Zibiego za sponsoring.



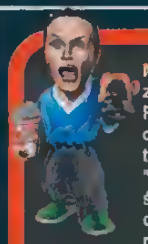
DVD NEWS

Robert Rodriguez zajmie się ekranizacją mega-klimatycznego, brutalnego komiksu "Nie-to Grzechu" ("Sin City") Franka Millera. Zapowiada się naprawdę niezwykły projekt, bowiem obaj panowie będą czuwać nad reżyserią, a z własnej woli wesprze ich Quentin Tarantino! Komiks jest pełen bezkompromisowych ujęć, toteż w ekranizacji pojawią się Bruce Willis oraz Mickey Rourke. Swój udział potwierdził też Johnny Depp (mamie nie mordy zakapiora, ale grać to potrafi) oraz... Leonardo DiCaprio. Huh! Mam nadzieję, że z tym kolesiem coś zostanie zrobione (blizny na twarz?), bo nie on tutaj pasuje. Ale Rodriguez znany jest z tworzenia ciekawych projektów. Zdjęcia rozpoczęły się już w Teksasie i może być naprawdę ciekawie. [myq]

Po świetnym "Szóstym Zmyśle" jego twórca (M. Night Shyamalan) starał się robić równie zaskakujące, choć w efekcie kiczowate projekty ("Niezniszczalny", "Znaki"). Niebawem zaskakuje powrotem. Jego "The Village" ma przedstawiać historię małej wioski w Pensylwanii (rok 1897), której mieszkańcy od pokoleń żyją w kulcie strachu przed prawdziwymi stworzeniami zamieszkującymi pobliski las. Pewnego dnia młody mężczyzna (Joaquin Phoenix - główny zły z "Gladiatora") kwestionuje przyjęte zasady. Brzmi ciekawie, ale tak było po poprzednimi scenariuszami Shyamalana. Film, w którym pojawią się Sigourney Weaver oraz Willem Hurt, za kilka miesięcy trafi do polskich kin. Ocenimy. [myq]

Will Smith zagrał ostatnio główną rolę w filmie "Ja, Robot". Futurystyczne Chicago i funkcjonowanie robotów jako asystentów dla ludzi, to baza dla ciekawego scenariusza. Androidy mają tu bowiem zaprogramowane 3 dyrektywy: nie krzywdzenia ludzi, wykonywania ich poleceń (o ile nie są sprzeczne z pierwszą zasadą) oraz ochrony własnych potrzeb (o ile to nie koliduje z pozostałymi dwoma). Pojawia się jednak morderstwo, gdzie podejrzanym jest właśnie maszyna... Detektyw Spooner (Smith) wraz z jego tropem trafia na coś o wiele groźniejszego. Niezłe kino z zaawansowanymi efektami? Oby. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:
CENTRUM
SECRET MUSIC Video
WROCŁAW
www.videodvd.pl
VISION
UVP
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT



REGION DVD

MYSZAQ: Na początek mam dla Ciebie dwie wiadomości: złą i złą. Którą chcesz pierwszą? No dobra, będzie ta zła. Niestety Region DVD nadal ma tylko 1 stronę i tak zostanie przez jakiś czas. Przyczyny niezależna, jak coś to walcie do Ściery. Drugą tragiczną wiadomością jest informacja, że nie powstanie sequel "Sterej Baśni" z Bogusławem Lindą w roli wiejskiego poganiacza świń i Britney Spears w roli tych świń właśnie. A mogło być tak pięknie. Na szczęście kina powoli przyspieszają obroty po zimowej stagnacji i na kopa dostały właśnie drugą część "Kill Bill". Więcej sekcji dialogowych (niektórzy mówią o przegadaniu, ale to nieprawda) i naprawdę ciekawe, choć nie tak hurtowe pojedynki (walka z jednooką zabójczynią rozwala). Do tego Quentin chce zrobić prequel (szkoda, że rysowany - anime) traktujący o rodzinie i szkoleniu samego Billa. Może być ciekawie. A później będzie już z górki, bo uderzy spektakularna "Troja", nieźle zapowiadający się "Shrek 2", wyposażona w mocne efekty specjalne "Pojutrze" (katastrofy włącznie z zalaniem i zamarznięciem Ameryki), być może nie najgorszy (choć mam obawy) "Alien Vs. Predator", z pewnością rozrywkowe "Van Helsing" i "Spider-Man 2". A ambitniejsze projekty? Też będą. Chociażby "Kawa i Papierosy" Jarmusha, francuska futurystyczna baśń o Nowym Jorku ("Immortal"), czy nowy projekt Aronofskiego. Do tego Guy Ritchie przygotowuje się aktualnie do kręcenia nowej, czarnej komedii "Rewolwer" opowiadającej historię nie do końca sympatycznych kolezków, którzy w Las Vegas przypadkowo zyskują dużą kasę. Miejmy nadzieję, że wrócą do formy znanej z "Przekrętu". To tyle. [myq]

S.W.A.T. JEDNOSTKA SPECJALNA / S.W.A.T.



Lubię dobre kino akcji przy którym nie trzeba myśleć tylko podkręcać dźwięk w domowym zestawie. Lubię kiedy po ekranie biegają w pełni zamaskowani, amerykańscy policjanci, efektownie działając w oddziale obowiązkowo zjeżdżając na linach z helikopterów. Lubię kiedy aktorzy z solidnym dorobkiem (Samuel L. Jackson) angażują się w bardziej luźne, widowiskowe projekty. Jeszcze bardziej lubię kiedy na nich nie kończy się obsada (Colin Farrell znany np. ze świetnego "Telefonu"). Niestety wszystko to jakoś zupełnie nie pomogło, abym polubił "S.W.A.T.". Owszem, otwierająca scena ukazująca tę jednostkę podczas działania mi się kilmacik, ale później robi się sztywno, bez polotu i po prostu żenująco. Dialogi dla trzynastolatków, postacie i "zwroty" scenerusza przewidywalne do bólu, a do tego same efekty miejscami jakieś takie na pół gwizdka (zabrakło kasy?). Na dokładkę jest jeszcze wesoły Polak-terrorysta! Z kolei samo wydanie DVD zostało opracowane profesjonalnie i Twojej uwadze polecibym wygłupy aktorów w trakcie kręcenie kolejnych dubli, materiał o powstawaniu bardziej znaczących sekwencji, czy nawet znośne sceny niewykorzystane. Można też posłuchać komentarzy ekipy filmowej, choć ta jak zwykle stara się wskazać na głębię produkcji o polocie zelwnego kloca. "S.W.A.T." to zmarnowany potencjał - zwiastun jest kilka razy lepszy od finalnego dzieła. Szkoda ☐ [myq]



Najciekawszy moment: sekwencja otwierająca, akcja z bankiem
Dodatki: komentarze twórców, gagi z planu, reportaż z produkcji, zwiastun kinowy, ukryty dodatek sceny niewykorzystane, materiał o podkładzie muzycznym, filmografie

FILM 5 DODATKI 8+

dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Clark Johnson
występują: Samuel L. Jackson, Colin Farrell, LL Cool J, Michelle Rodriguez
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 117 min

NACIĄGACZE / MATCHSTICK MEN



Ridley Scott robi różne produkcje - od niezwykle klimatycznych ("Obcy", "Łowca Androidów" "Gladiator") po tragiczne ("G. I. Jane"). Z jego najnowszymi "Naciągaczami" sprawa jest dość zagmatwana. Scenariusz oparto na ciekawych założeniach i dobrych aktorach: Nicolas Cage + coraz bardziej znany Sam Rockwell (ostatnio "Niebezpieczny Umysł") + młodziutka, zdolna Alison Lohman. A mimo to coś nie do końca wypaliło. Opowieść o pewnych niestandardowych oszustach (jeden pełen nerwowych tików, drugi kompletnie wyluzowany), którzy borykają się z numerem swojego życia, a których nagle odwiedza córka tego drugiego, bywa miejscami przeciągnięta, nudna i mało odkrywcza. Wprawdzie Cage odgrywa swój manieryczny strach przed brudem, otwartymi przestrzeniami i Bóg wie czym jeszcze (np. otwieraniem drzwi) całkiem sprawnie, ale w kilku scenach brakuje mu autentyczności. Szczerze powiedziawszy Nicholson w "Lepiej Być Nie Może", czy nawet Kondral w "Dniu Świra" zrobili to po prostu zabawniej. Dobrze, że przynajmniej zwrot fabuły silnie uderza. Same dodatki niestety są poniżej standardów, bo komentarz reżysera, zwiastun i niespecjalnie ciekawy materiał o produkcji to trochę za mało, nawet jak na nasz rynek. Cieszy za to całkiem klimatycznie dobrana ścieżka dźwiękowa (Frank Sinatra) dodatkowo uwypuklona przez dobre rozpisanie kanałów. Produkcja jak najbardziej do przełknięcia, ale po takich nazwiskach można było spodziewać się o wiele więcej ☐ [myq]



Najciekawszy moment: przekręty z nagrodą, kuponem i kasą; szpital
Dodatki: komentarz reżysera, dokument o produkcji, zwiastun

FILM 7- DODATKI 5

dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Ridley Scott
występują: Nicolas Cage, Sam Rockwell, Alison Lohman, Bruce McGill
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia/dramat
czas trwania: 121 min

KILL BILL: CZĘŚĆ 1 / KILL BILL: VOLUME 1



Oto genialna, krwawa łaźnia z samurajskim mieczem i panną młodą w tle? Nic bardziej mylnego - zdecydowanie na pierwszym planie Quentin Tarantino zdecydował się na bardzo umiejętną zabawę konwencją azjatyckich filmów "karate", tasowanie groteski, motywów poważnych, czarnego humoru, czy wręcz absurdalnych zagrywek. I jeśli to zrozumiesz - pokochasz "Kill Bill: Vol. 1". Walka w japońskim klubie, gdzie Uma Thurman m.in. odcina nogi swoim wrogom kręcąc się na parkiecie i skacząc po poręczach, przeszła już do historii kina. Ale "Kill Bill" to coś więcej niż świetnie rozpisane walki - to ostre, charakterystyczne postacie, plastyczne ujęcia, nietuzinkowa zestawienia scen (włączając w to to anime), klimatyczna ścieżka dźwiękowe. To kino w najwyższej, rozrywkowej formie. Dodatki jak na wydanie jednopłytowe prezentują się zadowalająco - warto sprawdzić rozwój kolejnych scen na planie zdjęciowym, wstawki audio reżysera i ekipy aktorów, czy krótkie spoty z amerykańskiej telewizji. A Quentin już zapowiedział, że połączona edycja "Volume 1 + 2" zaowocuje unikalnymi, specjalnie nakręconymi materiałami. Również dobrze rozpisany dźwięk (miażdżenie karku drzwiami naprawdę boli), wsparty genialnymi wstawkami muzycznymi (motyw towarzyszący wprowadzeniu Lucy Liu to po prostu energetyczna bomba) wskazuje tylko na jedno rozwiązanie. Trzeba mieć to wydanie DVD w domowym zestawie. Szczególnie ze druga część filmu właśnie trafiła do kin ☐ [myq]



Najciekawszy moment: walka na noże, pielęgniarka, sekwencja w klubie
Dodatki: materiał z produkcji, wstawki audio, telewizyjne spoty, zwiastun

FILM 9 DODATKI 7

dystrybucja: Monolith
reżyseria: Quentin Tarantino
występują: Uma Thurman, Lucy Liu, Daryl Hannah, David Carradine, Michael Madsen
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: czarna komedia/akcja
czas trwania: 110 min